

André SASIUK

VEGAS MOVIE STUDIO 14

Prise en mains



André SASIUK

VEGAS MOVIE STUDIO 14

Prise en mains

Ce livre en version électronique vous est fourni à titre gracieux et sous licence Creative Commons et dans la variante :

Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Pas de modification



Mai 2017

ISBN 978-2-9561002-0-1

Auto-édition numérique

Nous sommes présents sur



MAGIX.info



Toutes les marques, modèles et autres noms cités sont la propriété exclusive de leurs propriétaires, éditeurs, auteurs ou fabricants respectifs

Introduction

Actuellement nous photographions et nous filmons autrement et nous diffusons nos exploits très rapidement et très facilement par l'intermédiaire de services de messagerie instantanée, sur les sites communautaires ou sur les réseaux sociaux pour ne citer que ceux-ci.

Les caméscopes amateurs, tels qu'utilisés, jadis, par nos parents ou nos grands parents ne sont plus légion aujourd'hui. Ils ont largement été supplantés par les Smartphones, les action-cams, les réflex numériques, les bridges, les compacts et autres tablettes. Il suffit de balayer du regard les lieux à forte affluence touristique pour nous en convaincre.

Filmer ou photographier tout et n'importe quoi est devenu presque une addiction pour certains. Mais une fois l'assuétude passée, que deviennent tous ces fichiers ? Mis à part encombrer nos cartes mémoires, nos dispositifs de stockage numériques et autres espaces dans le nuage (Cloud). Un peu à la façon de nos parents ou de nos grands parents avec les anciennes photographies argentiques rangées, trop souvent, en vrac dans des boîtes à chaussures, elles mêmes remises au fond d'un placard.

Alors pourquoi ne pas se lancer dans la réalisation de petites vidéo familiales, et autres diaporamas pour pérenniser nos souvenirs d'instant magiques, émouvants, captivants, hilarants...

Bon nombre d'entres-nous souhaitent tenter cette aventure, mais une grande majorité abandonne rapidement ce projet et sur de fausses idées préconçues du style : c'est compliqué, c'est long, je suis nul... Et bien non la réalisation de diaporamas ou le montage de vidéos ce n'est pas si difficile que cela. Il suffit d'un bon ordinateur portable ou de bureau, d'un logiciel de montage vidéo non linéaire, d'un peu d'organisation et surtout la volonté d'entreprendre.

Nous consommateurs, nous avons à notre disposition, bon nombre de ce type de logiciels. Du plus simple au plus compliqué et du gratuit à celui qui peut coûter plusieurs milliers d'euros.

Il nous a semblé intéressant de vous présenter VEGAS Movie Studio dans son dernier opus (version 14), édité par MAGIX Software GmbH.

Utilisation de ce livre

Le but de ce livre est de découvrir et d'expliquer les fonctions essentielles proposées par VEGAS Movie Studio aux vidéastes amateurs désireux de monter des petits films familiaux, et pourquoi pas, sauter le pas vers la réalisation de petites fictions ou autres documentaires.

Les sujets de montage ne manquent pas. A titre d'exemple nous pouvons citer les thèmes suivants : les voyages, les événements familiaux, les soirées, les loisirs, les événements culturels ou folkloriques, les fêtes de village, les activités sportives, les vacances, les fêtes d'école...

La première partie décrit quels sont les besoins en termes de matériels informatiques.

La seconde partie est consacrée à l'installation du logiciel VEGAS Movie Studio et de sa présentation succincte.

En troisième partie nous rentrerons dans le vif du sujet avec la réalisation d'un premier film vidéo basique.

En quatrième partie nous aborderons une étape indispensable à l'édition vidéo qui concerne l'importation de scènes vidéo enregistrées sur des dispositifs numériques tels que les caméscopes et autres appareils photographiques. Nous expliquerons également comment numériser nos cassettes vidéos enregistrées en numérique (DV, HDV).

Les parties suivantes sont consacrées aux corrections sur les parties vidéo et audio.

Nous verrons comment ajouter des effets artistiques simples, comment jouer avec le temps avec les arrêts sur image, réaliser des ralentis ou des accélérés extrêmes (Time Lapse).

Bien évidemment nous traiterons de l'aspect de l'utilisation, modérée, des transits et de leur signification dans la réalisation d'un montage d'un film vidéo ou d'un diaporama.

Nous veillerons à embellir nos montages avec des illustrations musicales, des narrations (commentaires en voix off) et sans oublier, au besoin, les bruitages

Enfin nous terminerons sur le rôle des titres et des génériques, puis sur la finalisation de nos films vidéo en vue de leur diffusion sur disque dur, sur clé USB, sur tablettes, sur le web, les sites de partage et autres réseaux sociaux.

Configuration matérielle

VEGAS Movie Studio demande à être installé sur une configuration matérielle récente (ordinateur portable ou de bureau). La configuration minimale suivante est recommandée :

- Version 64 bits de Microsoft Windows 7, Windows 8, Windows 8.1 ou Windows 10.
- Microsoft .NET Framework 4.0 SP1.
- Processeur 2,3 GHz 4 cœurs de type I7 ou équivalent.
- Disque dur rapide avec 100 Go d'espace libre. Un SSD de 250 Go est plus approprié.
- 1,25 Go d'espace disque disponible pour l'installation du programme.
- 8 Go de RAM.
- Une carte graphique avec un processeur graphique NVIDIA, AMD avec 1 Go de RAM.
- Une carte son intégrée compatible Microsoft Windows.
- Un écran 16/9 avec une résolution minimale de 1360 x 768. Une configuration en double écran en résolution 1920 x 1080 est plus confortable.
- Un lecteur de DVD-ROM dans le cas de l'installation du logiciel à partir d'un DVD.
- Une connexion Internet active avec une adresse e-mail valide pour l'enregistrement de la licence logicielle, pour la vérification périodique de sa validée et pour la disponibilité régulière des mises à jour.
- Une connexion USB 2.0 pour l'importation des vidéos enregistrées sur les caméscopes en AVCHD, XDCAM EX, ou les vidéos enregistrées sur les reflex numériques en MOV.
- Un port IEEE 1394 pour la capture de vidéos numériques enregistrées sur bande DV ou HDV.
- Un graveur de DVD-R/-RW/+R/+RW (pour la gravure sur DVD uniquement).
- Un graveur de Blu-ray BD-R/-RE (pour la gravure de disques Blu-ray).

Nota : l'exportation des vidéos en UHD / 4k est possible, sous VEGAS Movie Studio, dans un conteneur MP4.

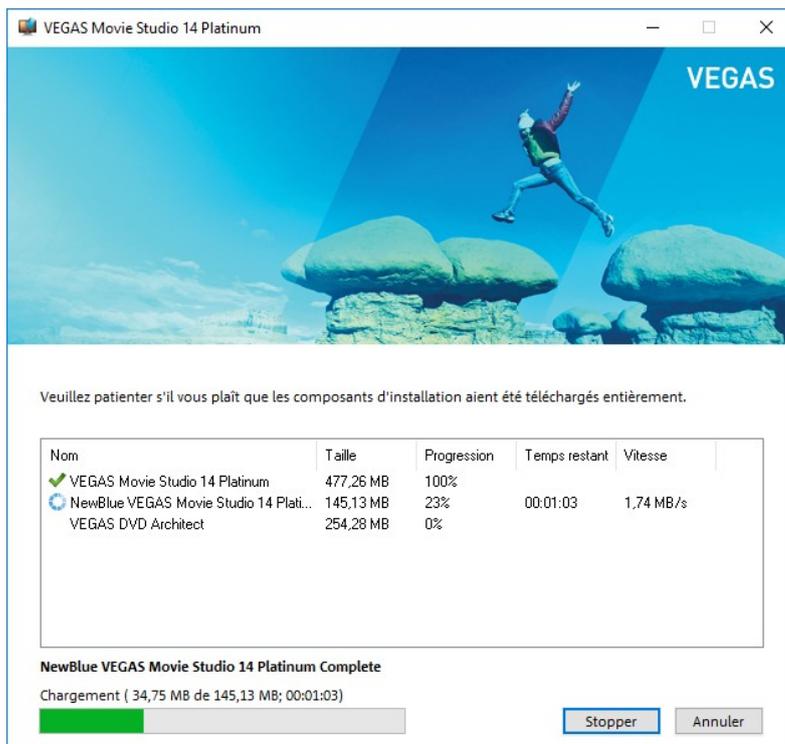
Installation de VEGAS Movie Studio

VEGAS Movie Studio existe en 3 versions : version de base, version Platinum et version Suite.

La version de base dispose seulement de 10 pistes vidéo et ne dispose pas de l'édition de vidéos tournées en 3D. De plus le logiciel VEGAS DVD Architect n'est pas fourni (création de disques DVD et de Blu-ray).

La version Platinum de VEGAS Movie Studio dispose de très nombreuses fonctionnalités, largement suffisantes pour satisfaire les besoins d'un monteur amateur créatif.

Sur le site de MAGIX une version d'essai est disponible, elle peut être utilisée durant 30 jours et sans restrictions notoires. Un enregistrement est nécessaire pour recevoir une clé de licence d'utilisation pour une durée de 30 jours.



A présent voyons comment installer la version payante de ce logiciel (achat en téléchargement direct). Il est également possible d'acquérir une licence sur DVD.

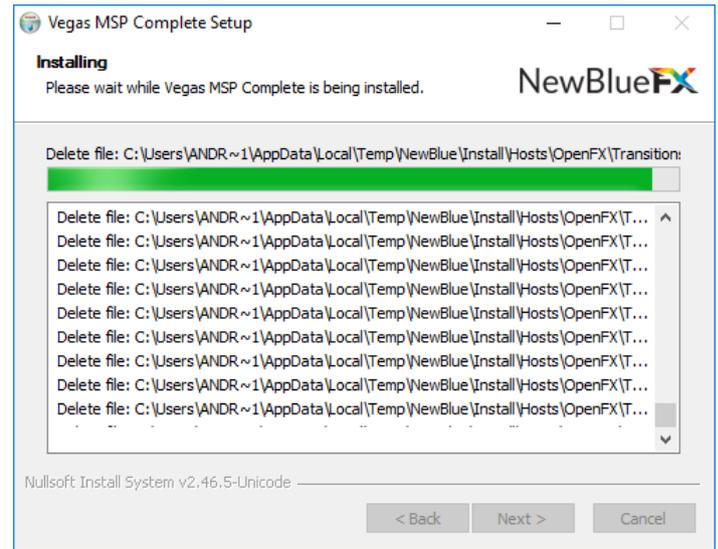
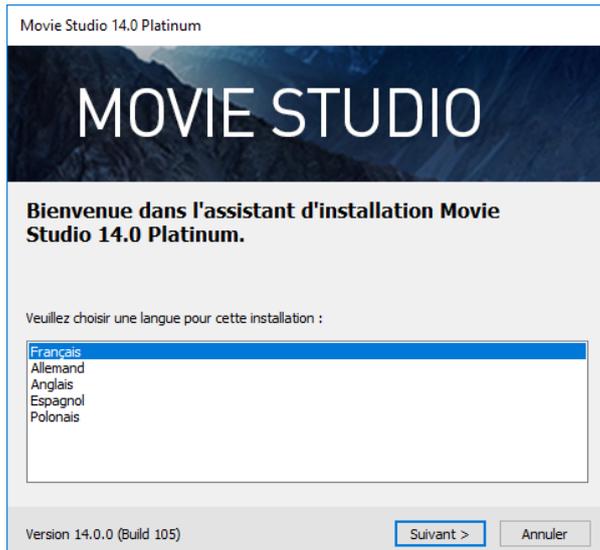
Une fois l'achat de la licence effectué, un courrier de la confirmation d'achat est réceptionné. Il indique le lien du téléchargement du logiciel et de son guide de démarrage rapide et contient le numéro de série (licence d'utilisation).

Pour télécharger le logiciel il est nécessaire de confirmer le code de sécurité indiqué sur la page de téléchargement. Il s'agit d'un code de sécurité à 6 chiffres et non du numéro de série.

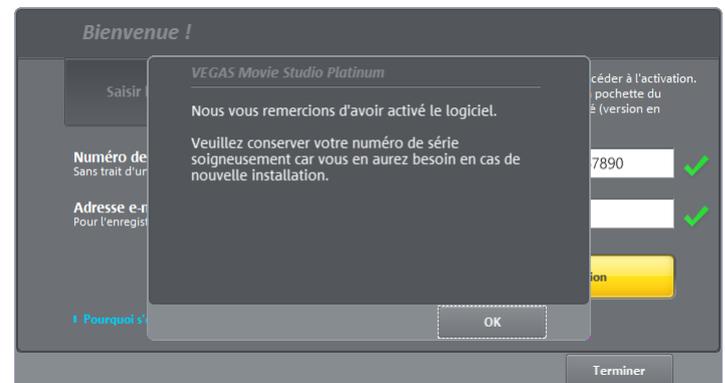
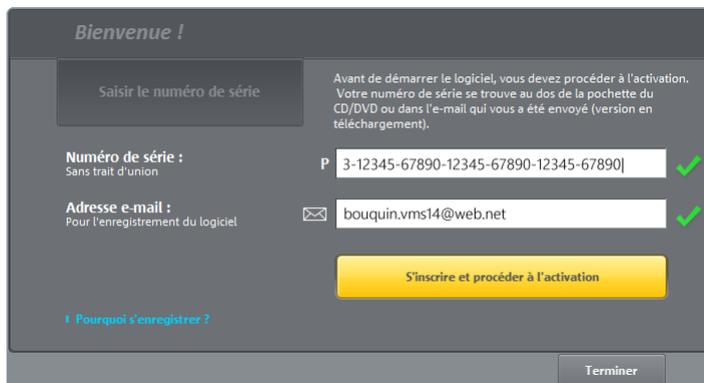
La taille des 3 fichiers exécutables et de 876 Mo.

Une fois les téléchargements terminés, le programme d'installation s'exécute. Par défaut une installation en langue française est proposée.

Nota : il faut exécuter le programme d'installation en mode administrateur



Une fois l'installation achevée, il faut renseigner le champ du numéro de série (transmis dans le courrier de la confirmation d'achat), puis renseigner son adresse de courrier électronique et pour terminer l'installation il faut procéder à l'activation en ligne du logiciel.

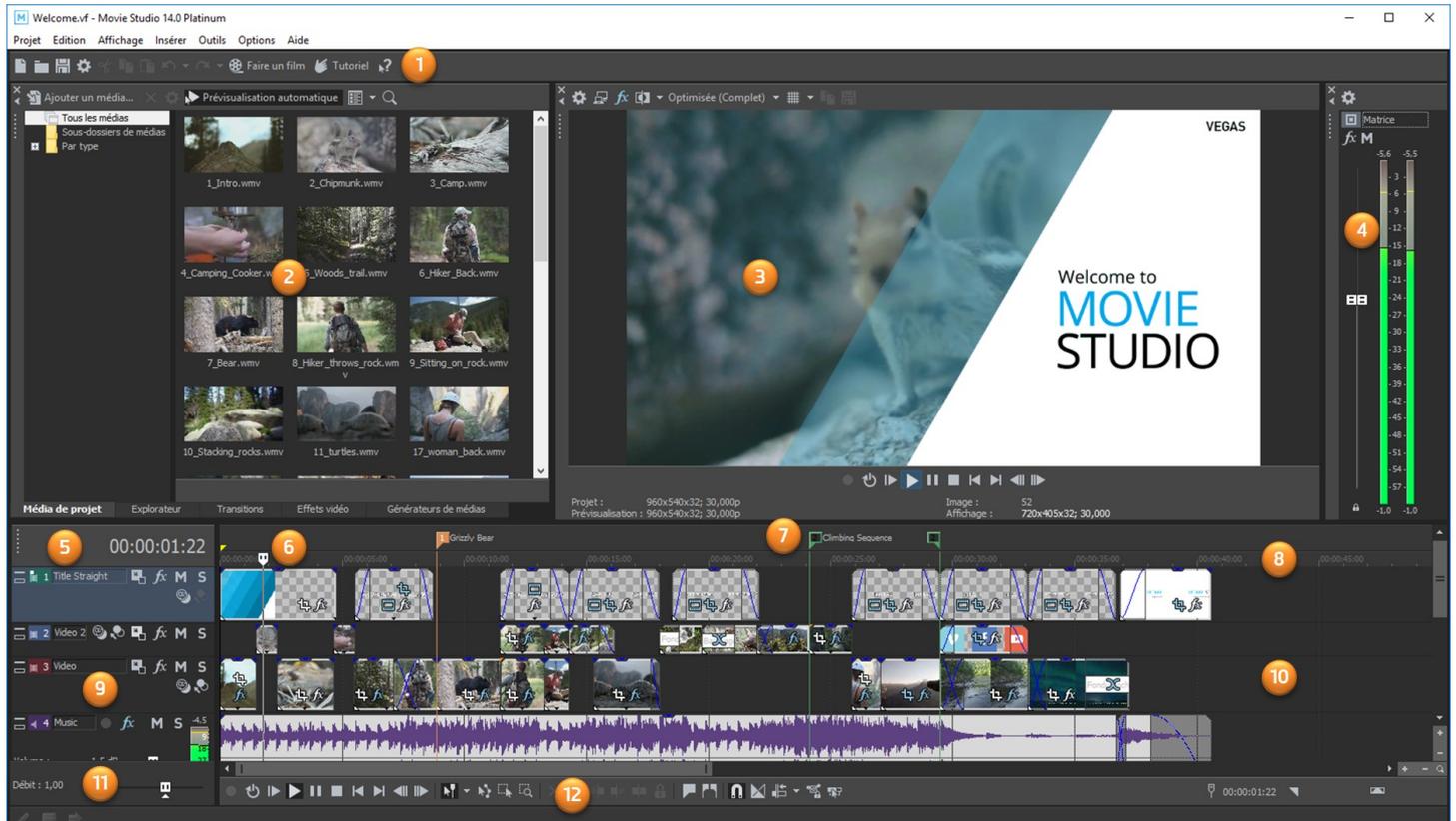


Nota : n'oublions pas de télécharger le manuel de démarrage rapide au format pdf (3,6 Mo).

Présentation de VEGAS Movie Studio

VEGAS Movie Studio s'est modernisée avec une interface utilisateur de couleur sombre qui a remplacé l'ancienne interface claire plutôt austère et d'un autre temps.

L'interface utilisateur permet de créer et de modifier un projet, l'affichage est divisé en plusieurs modules qui sont facilement modifiables : fenêtres ancrées ou fenêtres flottantes.

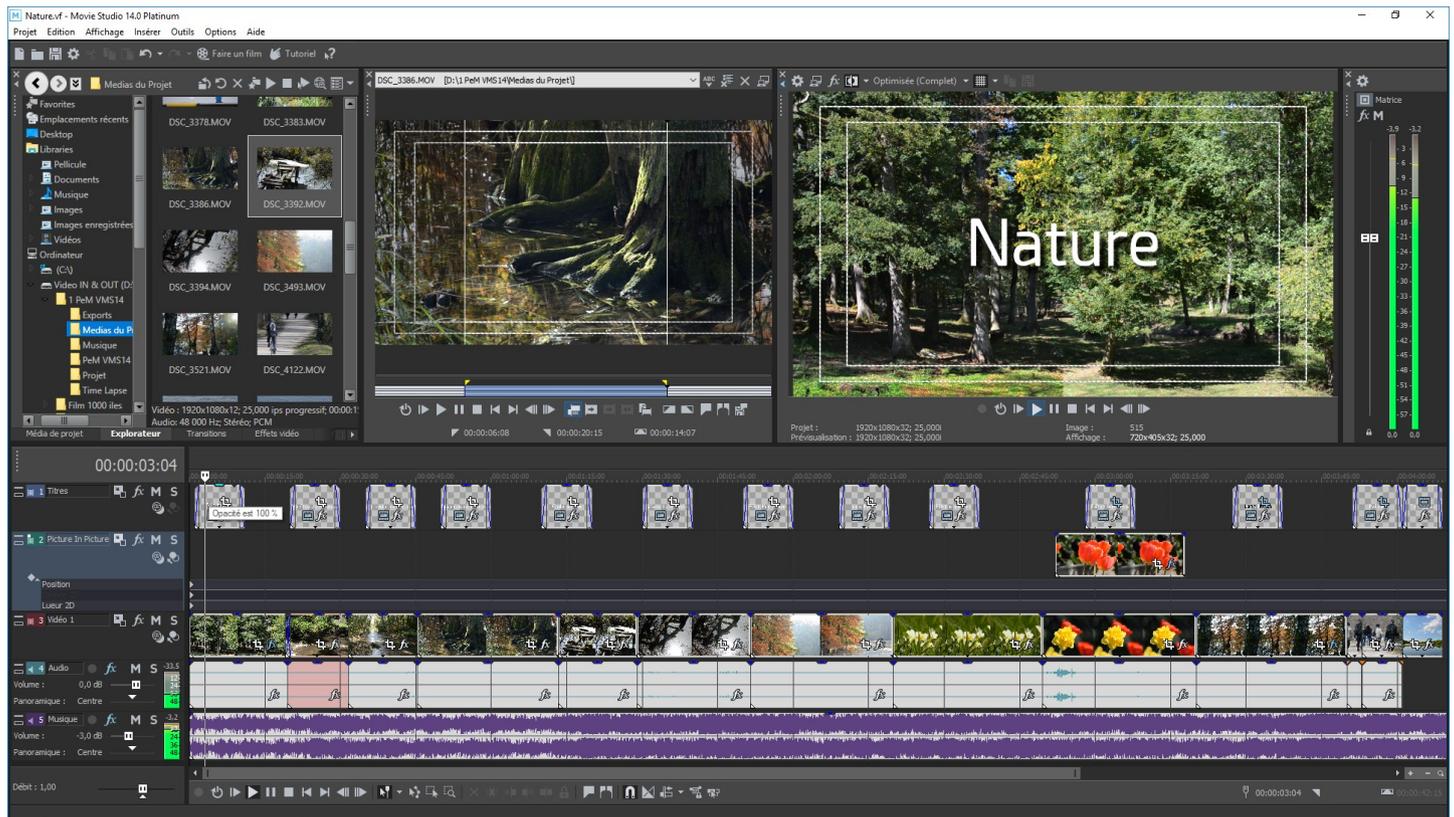


- 1 Barre d'outils principale.
- 2 Zone d'ancrage avec les fenêtres Média de projet, Explorateur de fichiers, Transitions, Effets vidéo, et Générateurs de médias.
- 3 Fenêtre d'aperçu de la vidéo.
- 4 Crête mètre audio.

- 5 Affichage de la durée.
- 7 Barre des marqueurs.
- 9 Liste des pistes.
- 11 Contrôle du défilement.
- 6 Curseur de lecture.
- 8 Barre de minutage.
- 10 Barre temporelle (table de montage).
- 12 Barre d'outils de transport et de modification.

Le manuel de démarrage rapide fourni toutes les explications des différents modules de l'interface utilisateur. Pour tous les détails il faut se reporter aux pages 8 à 17.

L'interface utilisateur est personnalisable à souhait pour s'adapter à ses habitudes d'édition. Dans la capture, ci-dessous, la fenêtre de découpage a été ancrée, les zones sécurisées sont activées et le fractionnement de la vue de l'écran de la fenêtre d'aperçu a été activé sur la moitié droite afin de visualiser les corrections de luminosité, de contraste et de saturation.



Montage basique d'un premier film vidéo

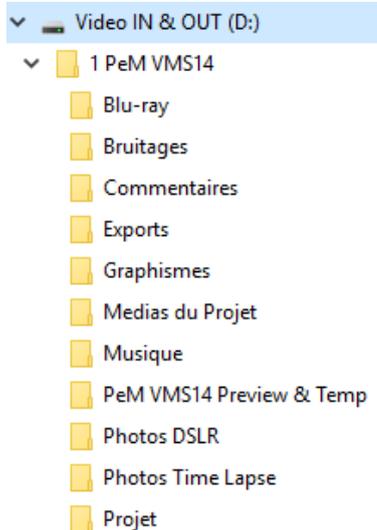
Organisons notre environnement de travail

Avant de nous lancer dans la réalisation de notre premier film vidéo, nous allons organiser l'environnement de travail sur notre ordinateur. Comme tous les logiciels d'édition vidéo non linéaire, VEGAS Movie Studio doit créer de nombreux fichiers nécessaires à son bon fonctionnement avec une nette propension à générer de nombreux fichiers de prévisualisations, des fichiers temporaires et autres fichiers de vidage mémoire.

Organiser les dossiers de notre premier projet de film, c'est un peu comme le rangement de nos vêtements dans une armoire. Si nous mélangeons, les robes, les pantalons, les collants, les chaussettes, les chemises, les cravates, au milieu du linge de maison ou des paires de chaussures, nous aurons bien du mal à retrouver nos affaires propres du matin !

Il en est de même pour tous les fichiers multimédias qui nous seront nécessaires pour la réalisation de notre premier projet de film : vidéoclips, photographies, musiques d'illustration, bruitages sonores, etc.

Nous allons classer tous ces fichiers multimédias dans des dossiers bien identifiés afin de pouvoir travailler avec ordre et méthode.



Un exemple d'organisation des dossiers de travail pour un projet de film.

Notre projet de film est enregistré sur un SSD entièrement dédié à la vidéo.

Il est composé d'un dossier principal (1 PeM VMS14), et de différents sous dossiers destinés à recevoir les différents fichiers multimédias selon leur nature.

Sous dossiers : Médias du projet qui doit contenir tous les vidéoclips que nous allons utiliser pour la réalisation de notre premier film vidéo. Bruitages, Commentaires, Photos Time Lapse, etc. sont contenus dans leurs sous dossiers respectifs.

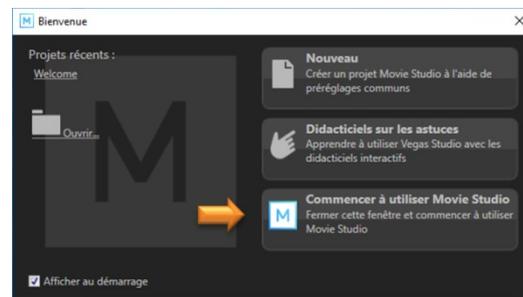
D'autres sous dossiers sont destinés à l'enregistrement d'autres fichiers tels que : Projet, Exports, PeM VMS14 Preview & temp.

Ouverture de VEGAS Movie Studio

Au lancement de VEGAS Movie Studio, une boîte de dialogue s'ouvre et nous propose plusieurs options.

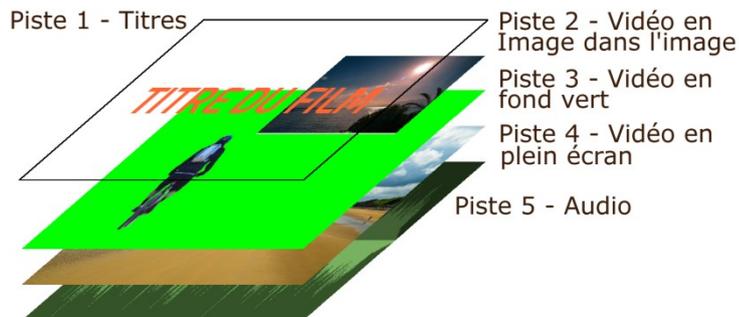
Nous choisissons de commencer d'utiliser Movie Studio.

Un projet intitulé Welcome.vf est ouvert. Nous vous invitons à découvrir ce projet de film de démonstration.



Observez l'organisation et l'ordre de la liste des pistes sur la partie gauche de la barre temporelle (table de montage).

Immédiatement vous allez constater que l'ordre des pistes est organisé de la même manière que dans les conventions de dessin. C'est-à-dire que la piste vidéo principale se trouve en bas de la liste des pistes (piste numéro 3 dans le projet de film de démonstration).



En d'autres termes nous pouvons imaginer un paquet de feuilles de papier de différentes dimensions. Si la feuille de papier de la plus grande dimension se trouve sur le dessus du paquet, elle masque inévitablement toutes les feuilles de papier qui se trouvent en dessous.

Cette convention peut déstabiliser certains monteurs amateurs qui viennent d'un autre logiciel de montage non linéaire puisque la hiérarchie des pistes est inversée.

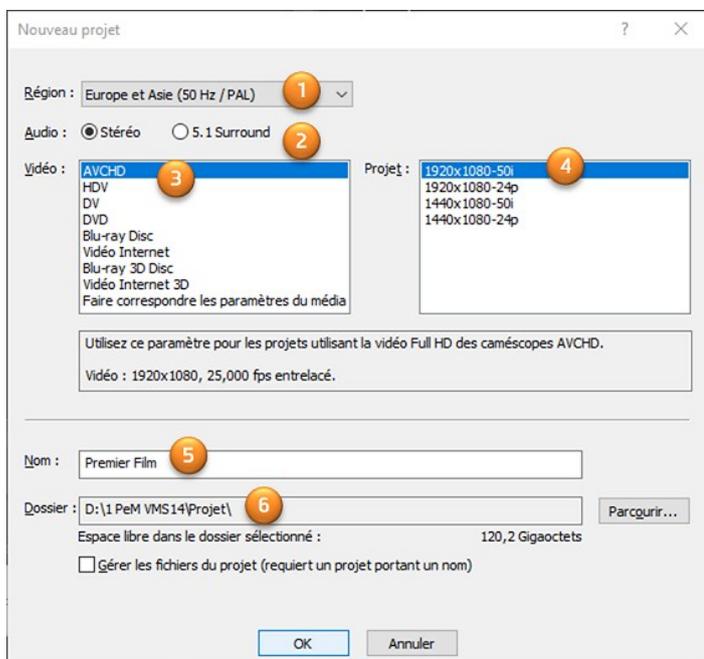
En conclusion, tous les vidéoclips que nous souhaitons insérer en image dans l'image, en fond vert avec un effet de chrominance, les titres, les sous-titres doivent être déposés impérativement sur les pistes supérieures de la barre temporelle. Si un vidéoclip est inséré en piste supérieure, tous les vidéoclips présents en pistes inférieures seront, purement et simplement non visibles au montage ainsi que sur le film après sa finalisation par un rendu.

Des tutoriels interactifs et une aide en ligne sont à notre disposition et ils sont accessibles depuis la barre d'outils principale. Le manuel de démarrage rapide, au format pdf, fourni également de très nombreuses explications.

Paramétrons notre premier projet de film

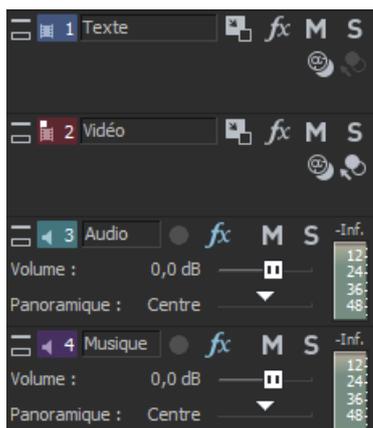
Maintenant que nous avons pris connaissance de la philosophie de montage sur VEGAS Movie Studio, nous allons pouvoir nous lancer dans la réalisation de notre premier projet de film. Pour se faire nous allons ouvrir un nouveau projet.

→ Barre d'outils principale -> Projet -> Nouveau... (ou raccourci Ctrl+N).



La boîte de dialogue Nouveau projet s'ouvre.

- 1 La Région Europe et Asie est sélectionnée par défaut.
- 2 L'audio Stéréo est proposé par défaut.
- 3 Nous sélectionnons une vidéo en AVCHD.
- 4 Nous choisissons un projet en HD 1920x1080-50i.
- 5 Nous donnons un nom à notre premier projet : Premier Film.
- 6 Projet que nous enregistrons sur le disque D et dans le dossier 1 PeM VMS14\Projet\



défaut C:\Users*\Documents\Movie Studio 14.0 Platinum Projets\

→ Nous validons ces paramètres avec le bouton OK.

Quatre pistes de montage sont présentes sur la barre temporelle vide.

- Piste 1 qui est consacrée aux titres et sous-titres.
- Piste 2 qui est dédiée à recevoir les vidéoclips.
- Piste 3 qui est destinée au contenu audio des vidéoclips.
- Piste 4 qui est affectée à la musique d'illustration.

Importons nos vidéoclips

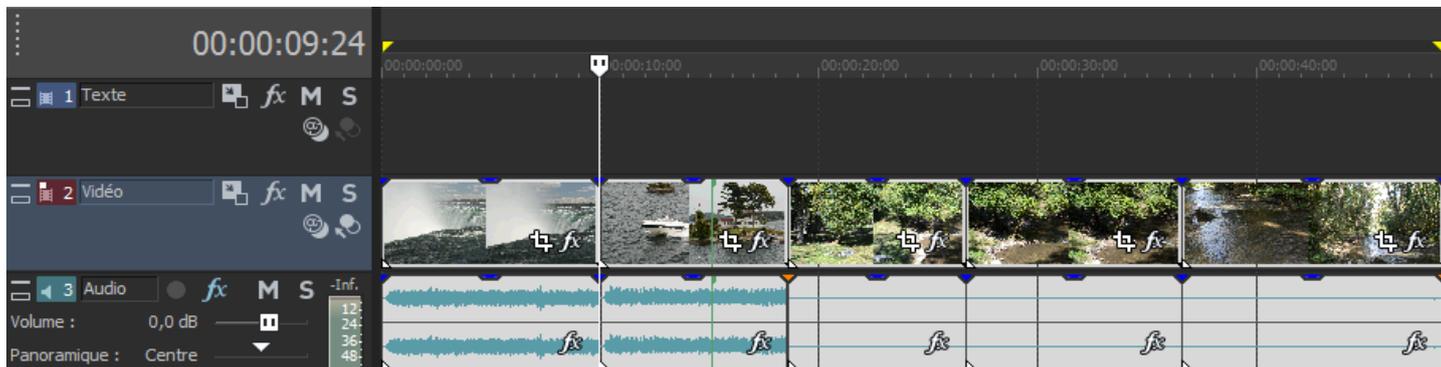
→ Depuis la fenêtre Média de projet

- 1 Onglet Explorateur.
- 2 Disque D, dossier 1 PeM VMS14.
- 3 Sous dossier Medias du projet, nous voyons tous les vidéoclips présents dans ce sous dossier (copiés initialement lors de l'organisation de notre environnement de travail).
- 4 Nous sélectionnons un vidéoclip.
- 5 Les principales propriétés du vidéoclip sont Résumées au bas de la fenêtre des médias du projet.



→ A l'aide de la souris, nous effectuons un double clic gauche, pour importer le vidéoclip sélectionné sur la barre temporelle. Le vidéoclip est présent sur les pistes 2 (vidéo) et 3 (audio). Nous pouvons également importer un groupe de vidéoclips sur la barre temporelle en sélectionnant plusieurs vidéoclips dans la fenêtre Media de projet (mise en surbrillance).

→ Ou bien à l'aide de la souris et de la touche Ctrl enfoncée, nous sélectionnons les vidéoclips que nous souhaitons importer. Une fois les vidéoclips sélectionnés, à l'aide de la souris et la touche gauche enfoncée, nous importons ce groupe de vidéoclips sur la barre temporelle par un simple glisser / déposer. Les vidéoclips sont importés dans l'ordre de leur sélection de départ.



Barre d'outils de transport et de modifications



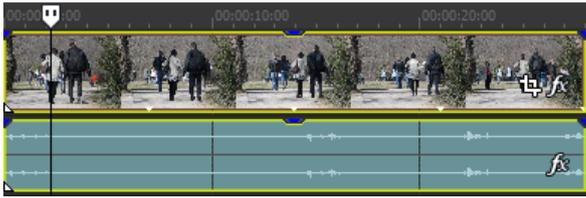
- 1 Lecture en boucle.
- 2 Lire depuis le début.
- 3 Lecture avant (barre d'espace ou touche L. Touche J pour une lecture arrière).
- 4 Pause (barre d'espace ou touche K).
- 5 Arrêt de lecture (Échappement).
- 6 Atteindre le début.
- 7 Atteindre la fin.
- 8 Image précédente (flèche gauche).
- 9 Image suivante (flèche droite).
- 10 Outils de sélection ou de modification.
- 11 Outil de sélections multiples.
- 12 Outil de suppression (touche Suppr).
- 13 Outil de découpe de début.
- 14 Outil de découpe de fin.
- 15 Outil de fractionnement (touche S).
- 16 Outil de verrouillage d'un événement.
- 17 Outil d'alignement (magnétisme).
- 18 Outil d'imbrication (fondu enchaîné entre 2 événements).
- 19 Outil de réajustement automatique.
- 20 Outil de dégroupage.

Ajustons la durée de nos événements

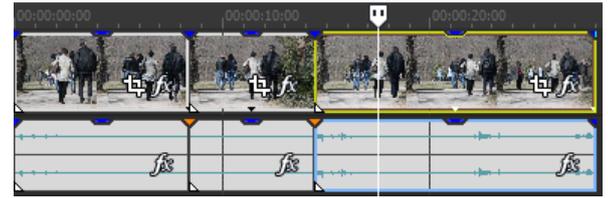
Nota : à présent nous appellerons événements tous les vidéoclips, les photographies, les musiques, les commentaires, etc.

Nous avons importé nos premiers événements sur les pistes de la barre temporelle. Ces événements sont bruts de filmage et de durée variable. Cependant la durée de certains de ces événements doit être raccourcie pour ne retenir que la partie strictement nécessaire à la réalisation de notre premier projet de film. C'est ce que nous allons exécuter à présent.

Prenons un événement d'une durée de 27 secondes. Seules 6 secondes nous intéressent entre la position temporelle 00:00:08,11 et la position 00:00:14,11. → Nous allons créer un point d'entrée en positionnant le curseur de lecture à la position 00:00:08,11 puis à l'aide de la souris nous cliquons sur l'outil de fractionnement . → Nous pouvons également créer un point d'entrée avec la touche S du clavier. → Nous procédons de la même façon pour créer un point de sortie en positionnant le curseur de lecture à la position 00:00:14,11.



Événement brut d'importation



Événement découpé

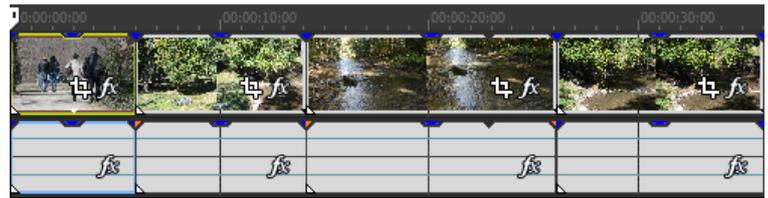
Cette méthode de coupe nous impose un effacement manuel de la partie en amont (partie à gauche) et sur la partie aval (partie à droite). Suppression avec l'outil 

Il est plus rapide de supprimer les parties amont et aval en utilisant les outils outil de découpe de début et outil de découpe de fin. Nous devons activer l'outil de réajustement automatique 

➔ Pour le point d'entrée, curseur de lecture à la position 00:00:08,11, nous cliquons sur l'outil découpe de début  et pour le point de sortie, curseur de lecture à la position 00:00:14,11, nous cliquons sur l'outil découpe de fin 



Événement brut d'importation



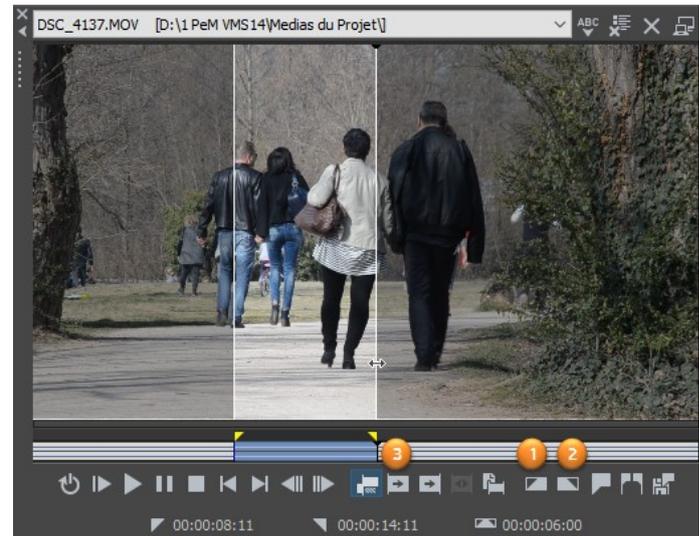
Événement découpé et événements suivants accolés

Nous pouvons réaliser une coupe dans la fenêtre de découpage (fonction Hover Scrub).

➔ Depuis la fenêtre de Media de projet nous sélectionnons un média. Puis avec un clic droit sur la souris -> Ouvrir dans Découpage.

Notre média est désormais présent dans la fenêtre de découpage.

➔ Nous position le pointeur de la souris sur l'écran, il prend la forme d'une double flèche horizontale . La touche gauche de la souris maintenue appuyée, nous déplaçons le curseur vers la droite. Une zone en surbrillance apparaît. Il nous reste à positionner correctement le point d'entrée à 00:00:08,11



puis de créer le premier point de coupe en cliquant sur l'outil Définir le point de début ① (touche I). Ensuite nous devons déplacer le curseur vers la droite sur la position 00:00:14,11 puis de créer le second point de coupe en cliquant sur l'outil Définir le point de fin ② (touche O).

→ Pour importer l'événement ainsi découpé il nous reste à cliquer sur l'outil Ajouter à la barre temporelle ③. De façon à ce que l'événement soit correctement positionné sur les pistes de la barre temporelle, le curseur de lecture doit se situer sur une zone vierge de tout événement.

Outils de sélection ou de modification



Par défaut l'outil d'édition normal est sélectionné .

Avec cet outil nous pouvons manipuler un événement à notre guise. Nous pouvons le sélectionner, le déplacer sur une piste, le déplacer sur une autre piste, etc.

De plus avec cet outil, si nous saisissons le bord droit ou le bord gauche d'un événement , nous pouvons en ajuster sa durée.



L'outil de sélection multiple  nous permet de sélectionner à l'aide de la souris, par un cliquer / englober, un groupe d'événements pour les déplacer sur une piste, les déplacer vers une autre piste, etc.

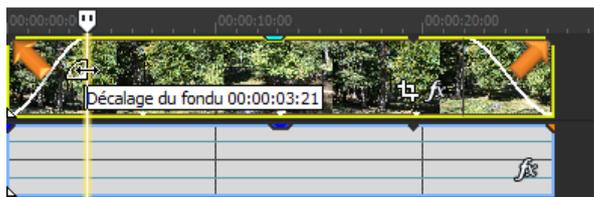
Il est également possible de créer un groupe des événements sélectionnés. → Clic droit -> Groupe -> Créer un nouveau groupe (touche G).



L'outil de dégroupage  nous permet de désolidariser la partie vidéo et audio d'un événement. Nous pouvons ainsi supprimer la partie audio seule ou vis-versa. Nous pouvons annuler un groupement initial de plusieurs événements.

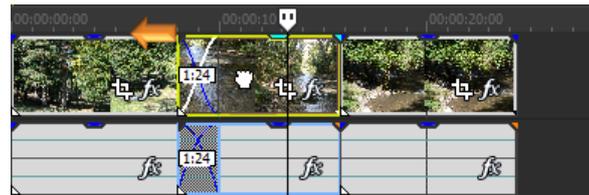
Si nous saisissons la poignée supérieure gauche, le pointeur de la souris se transforme en curseur de fondu . Il nous reste à déplacer ce curseur vers la droite pour créer un fondu à l'ouverture.

Nous pouvons répéter l'opération en saisissant la poignée supérieure droite pour créer un fondu à la fermeture.



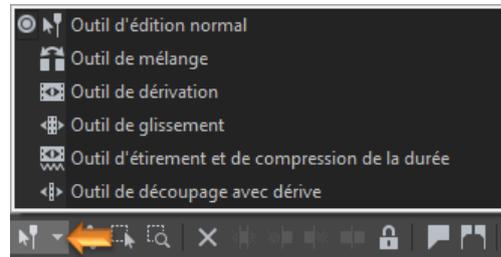
Pour réaliser un fondu enchaîné nous devons activer l'outil 

→ Avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons un événement, puis par un glissé nous télescopons l'événement adjacent. La durée du fondu enchaîné s'affiche en direct dans un petit rectangle.



Si nous souhaitons que tous les événements situés en aval soient automatiquement déplacés, nous devons au préalable activer l'outil réajustement automatique 

Au niveau de la barre d'outils de transport et de modifications nous allons découvrir d'autres outils de sélection ou de modification en les affichant, par un clic gauche à l'aide de la souris, sur le petit triangle orienté vers le bas.



Nous découvrons qu'au total il existe 6 types d'outils de sélection ou de modification, qui ont chacun une fonction de sélection ou de modification bien précise.

Lors de la création de notre premier projet de film nous avons importé nos événements dans l'ordre de leurs sélections. Il se trouve que l'événement sur un plan de fleurs n'est pas logiquement inséré dans la barre temporelle . En sélectionnant l'outil de mélange  nous sélectionnons l'événement le plus à droite puis avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous le glissons vers la gauche pour le permuter avec l'événement avec les fleurs. Les événements sont maintenant logiquement insérés .



L'outil de dérivation  nous permet de modifier simultanément les points d'entrée et de sortie d'un événement et ce sans affecter la durée de cet événement présent dans la barre temporelle. Nous position le pointeur de la souris sur l'événement à corriger.



La touche gauche de la souris enfoncée, nous glissons l'outil vers la gauche ou vers la droite pour modifier la position des points d'entrée et de sortie. Nous pouvons ainsi corriger une erreur de position de ces points d'entrée et de sortie lors du découpage initial.

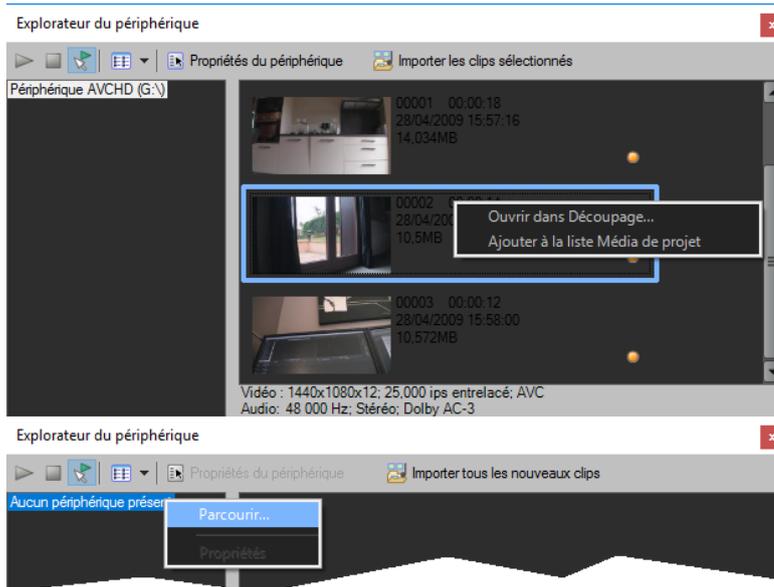
Importation de médias depuis un périphérique

Il y a une étape incontournable qui se situe entre les prises de vue de vidéos (filmage) et le montage du film lui-même. Cette étape consiste à rapatrier sur le disque dur de son ordinateur tous les vidéoclips nécessaires à la réalisation de son film. C'est ce que l'on appelle communément l'étape de dérushage.

Importer des vidéoclips AVCHD depuis un caméscope numérique

Nous pouvons importer des vidéoclips enregistrés en AVCHD sur un caméscope numérique. Le caméscope doit être en fonctionnement, sur la position lecture, et il doit être raccordé à l'ordinateur par un câble USB.

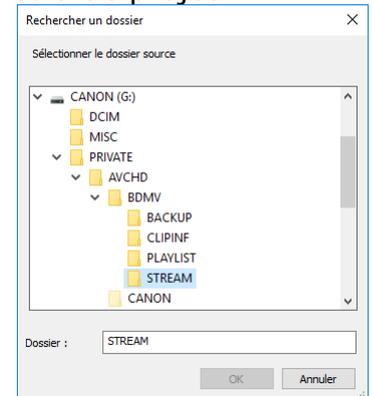
→ Barre d'outils principale -> Affichage -> Fenêtre -> Explorateur du périphérique.



La fenêtre Explorateur de périphérique s'ouvre.

Il nous suffit de sélectionner les différents vidéoclips enregistrés sur la carte mémoire du caméscope, puis avec un clic droit à l'aide de la souris -> Ajouter à la liste Média de projet.

Les vidéoclips sélectionnés sont copiés dans le dossier Média de projet.



Normalement le caméscope est automatiquement reconnu dans la fenêtre Explorateur de périphérique. Si ce n'est pas le cas, un clic droit avec la souris sur le message Aucun Périphérique présent, nous permet de définir un nouveau chemin de recherche et force ainsi la connexion entre le caméscope et l'ordinateur.

Importer des vidéoclips AVC / MP4

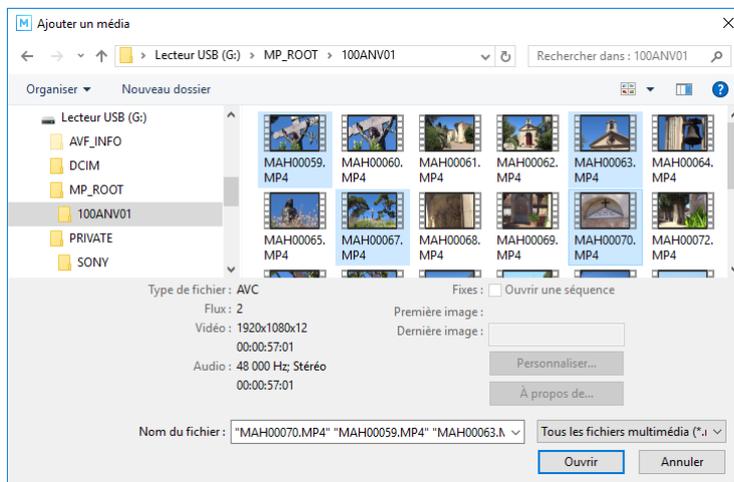
Nous pouvons importer des vidéoclips enregistrés en AVC / MP4 sur un Smartphone ou un caméscope numérique. Le Smartphone ou le caméscope doivent être en fonctionnement, et ils doivent être raccordés à l'ordinateur par un câble USB.

→ Barre d'outils principale -> Projet -> Ajouter un média...

La boîte de dialogue s'ouvre et elle se présente sous la forme de l'Explorateur de Windows.

Il nous suffit de sélectionner les différents vidéoclips enregistrés sur la carte mémoire du Smartphone, ou du caméscope, puis de valider par un clic gauche de la souris sur le bouton Ouvrir.

Les vidéoclips sélectionnés sont copiés dans le dossier Média de projet. Une fois enregistrés sur le disque dur de l'ordinateur, ils peuvent être importés sur la barre temporelle de VEGAS Movie Studio.

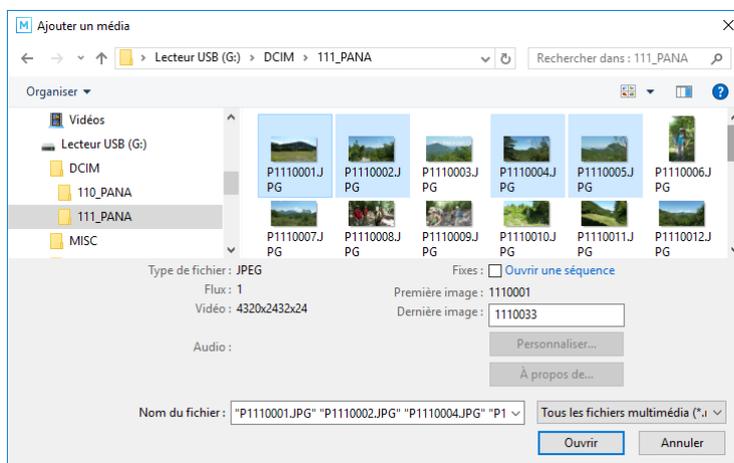


Importer des photographies depuis un APN

Nous pouvons importer des photographies enregistrés en JPEG sur un Smartphone ou un appareil photo numérique (APN). Le Smartphone ou l'APN doivent être en fonctionnement, et ils doivent être raccordés à l'ordinateur par un câble USB.

La procédure d'importation des diverses photographies depuis un Smartphone ou un APN est identique à l'importation de vidéoclips en AVC /MP4.

La méthode est décrite ci-dessus.



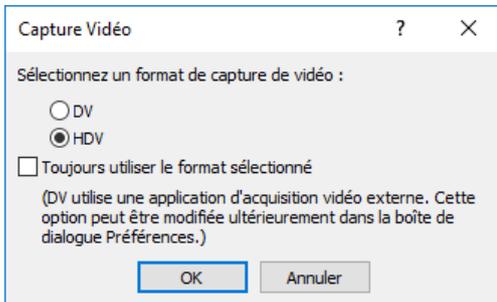
Numériser des vidéocassettes DV / D8/ HDV

Nous pouvons numériser des captations vidéo enregistrées sur des caméscopes numériques de type DV, D8 ou HDV. Ces caméscopes enregistrent les vidéos sur des cassettes mini-DV ou Digital 8 (format DV et D8) ou mini-DV uniquement (format HDV).

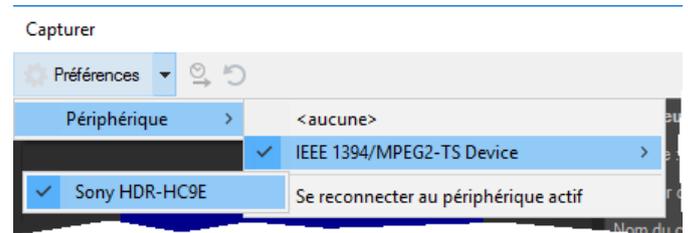
Nota : pour mener à bien ces opérations de numérisation, il est IMPERATIF que l'ordinateur soit équipé d'un port IEEE-1394, appelé également Firewire ou i-Link.

Le caméscope doit être en fonctionnement, sur la position lecture, et il doit être raccordé à l'ordinateur par un câble Firewire. La cassette à numériser doit être en place dans le caméscope et rembobinée à son début.

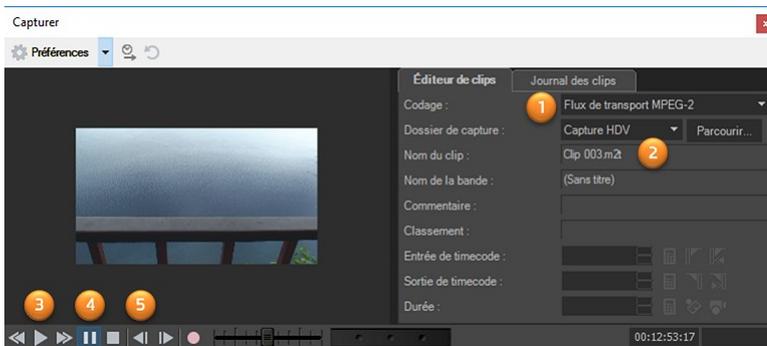
→ Barre d'outils principale -> Projet -> Capture vidéo...



La première boîte de dialogue nous propose de choisir un format de capture vidéo.



Au niveau des préférences de la seconde boîte de dialogue nous vérifions que notre caméscope HDV est bien reconnu.



Dans la fenêtre de capture nous vérifions que le codage de la vidéo, sera numérisé dans un flux de transport MPEG-2 (1)

Nous spécifions le dossier dans lequel seront enregistrés les flux audio / vidéo numérisés (2)

Avec la touche lecture avant de la barre d'outils de transport nous positionnons la bande vidéo au début du premier enregistrement présent en tout début de la cassette (3), puis immédiatement nous mettons la lecture en pause (4). Si besoin nous pouvons utiliser l'outil vers l'arrière pour caler avec précision le début de la captation à numériser (5).

Une fois que le calage au tout début de la première captation est terminé, nous pouvons lancer la numérisation par un clic gauche à l'aide de la souris sur l'outil Démarrer la capture 

Au niveau de la barre de progression nous surveillons que la capture se déroule correctement et sans perte d'images.

Durant la numérisation nous pouvons prendre le temps de boire un petit café ! 

Une fois que l'intégralité de la cassette a été numérisé, nous pouvons stopper le processus par un clic gauche à l'aide de la souris sur l'outil Arrêt 

L'onglet Journal des clips liste l'intégralité des captations numérisées.

Nous obtenons un fichier à chaque changement de scène. Ce changement de scène est basé sur les informations du code temporel enregistré par le caméscope lors du filmage d'origine.

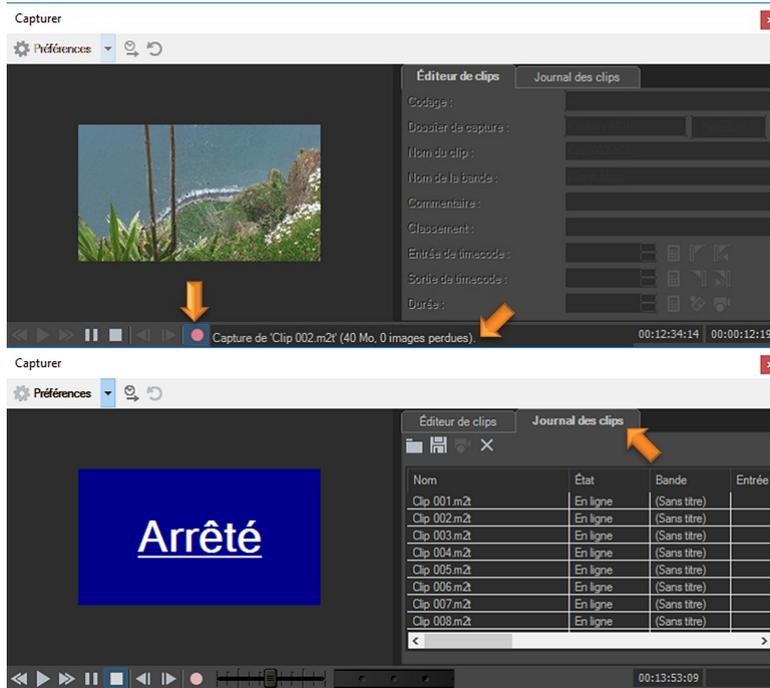
Si nous souhaitons capturer toute la bande en un seul fichier nous devons décocher l'option Activer la détection de scène HDV. Cette option se trouve au niveau des préférences de la fenêtre de capture  → onglet Général -> dernière option en bas de liste.

Numériser des vidéocassettes VHS / VHS-C / V8 / Hi8

La numérisation des anciennes vidéocassettes analogiques telles que VHS, VHS-C, 8 mm, Hi8, n'est pas possible sous VEGAS Movie Studio.

MAGIX commercialise un produit adapté à la numérisation de telles vidéocassettes.

Nous vous invitons à consulter le site de MAGIX Software GmbH pour obtenir des informations détaillées sur ce produit.



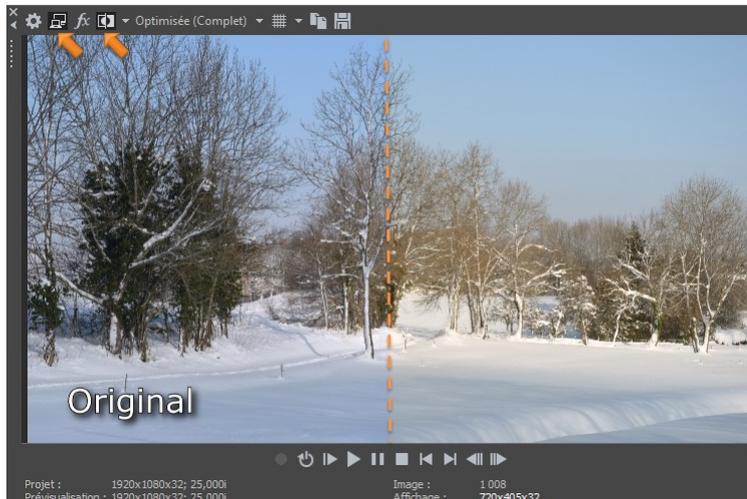
Corrections vidéo

Pour visualiser confortablement toutes les corrections vidéos traitées dans ce chapitre, nous allons activer l'outil Fractionner la vue à l'écran  de la barre d'outils de la fenêtre d'aperçu de la vidéo. Si notre configuration est en double écran nous allons activer l'outil Prévisualisation vidéo sur un écran externe  et ce pour encore plus de confort.

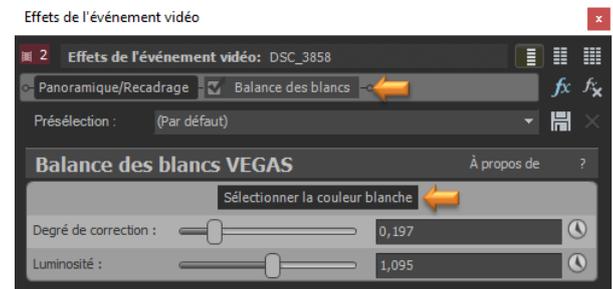
Balance des blancs

Lors du filmage avec un dispositif de captation en mode tout automatique, la restitution des couleurs naturelles est parfois aléatoire. Le cas typique rencontré, est lorsque nous filmons en intérieur avec un éclairage ambiant (teintes chaudes orangées) ou un paysage de neige (teintes froides bleutées).

Pour corriger la balance des blancs d'un événement. → Depuis la fenêtre Media de projet -> onglet Effets vidéo -> Groupe VEGAS -> FX Balance des blancs -> (Par défaut). Avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons la vignette (Par défaut), puis nous la glissons sur l'événement à corriger. L'effet est appliqué sur l'événement vidéo et un module externe s'ouvre. Par un clic gauche sur le bouton Sélectionner la couleur blanche, le pointeur de la souris change et prend la forme d'une pipette .



Nous cliquons sur une zone de couleur présumée blanche sur l'image présente dans la fenêtre d'aperçu de la vidéo. La correction de balance de blancs est immédiatement visible sur la partie droite de l'image.



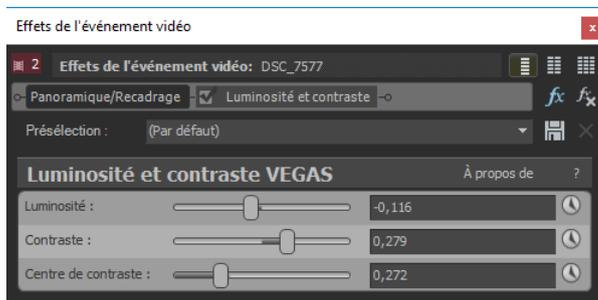
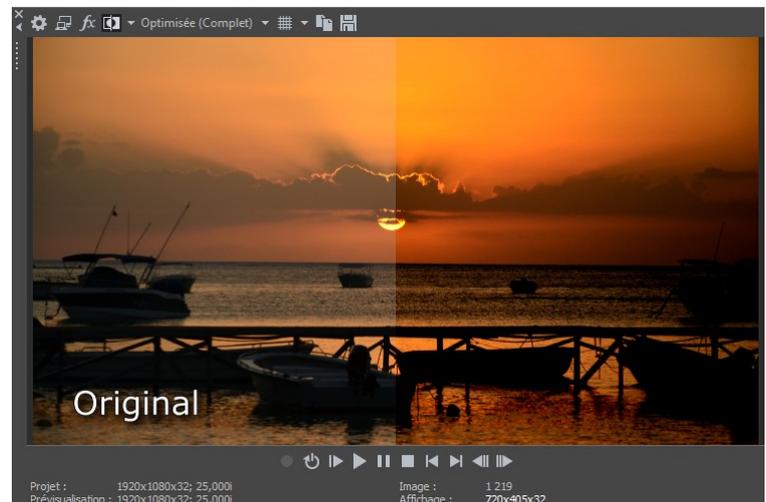
Nous pouvons peaufiner la correction de balance des blancs à l'aide des 2 curseurs horizontaux Degré de correction et Luminosité. Nous observons que le symbole Effet d'événement présent sur la partie droite de l'événement  est passé dans une couleur bleue . Ceci indique qu'un effet vidéo a bien été appliqué.

Luminosité et contraste

A titre d'exemple, le filmage de couchers de soleil peut présenter un rendu un peu plat et manquer de luminosité et de contraste. Nous allons donner de la valeur à l'élément principal de la composition de l'image en accentuant les rayons du soleil couchant pour rehausser une atmosphère.

Pour modifier la luminosité et le contraste d'un événement. → Depuis la fenêtre Media de projet -> onglet Effets vidéo -> Groupe VEGAS -> FX Luminosité et contraste -> (Par défaut). Avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons la vignette (Par défaut), puis nous la glissons sur l'événement à modifier. L'effet est appliqué sur l'événement vidéo et un module externe s'ouvre.

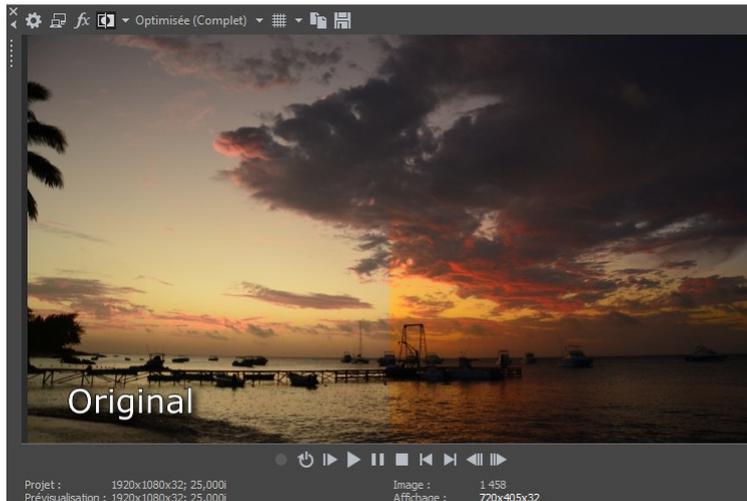
Nous modifions les valeurs de luminosité et de contraste à l'aide des 2 curseurs horizontaux. De plus nous pouvons déplacer la plage tonale en agissant sur le curseur Centre de contraste.



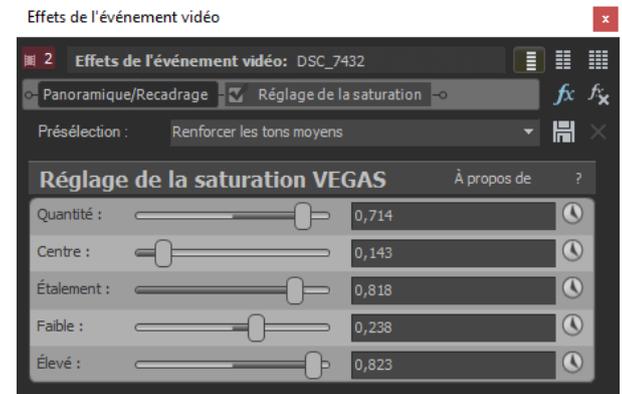
Saturation

Dans un registre similaire aux couchers de soleil, le filmage à la lumière du crépuscule peut rendre une atmosphère aux couleurs ternes. Nous allons magnifier cette atmosphère fade pour donner de l'intensité aux couleurs.

Pour régler la saturation. → Depuis la fenêtre Media de projet -> onglet Effets vidéo -> Groupe VEGAS -> FX Réglage de la saturation -> (Par défaut). Avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons la vignette (Par défaut), puis nous la glissons sur l'événement à régler. L'effet est appliqué sur l'événement vidéo et un module externe s'ouvre.



Il nous reste à ajuster les différents curseurs horizontaux afin de trouver un réglage à notre convenance.



Si nous souhaitons supprimer les couleurs sur un événement, pour le passer en noir & blanc, nous devons utiliser l'effet vidéo FX Noir et blanc.

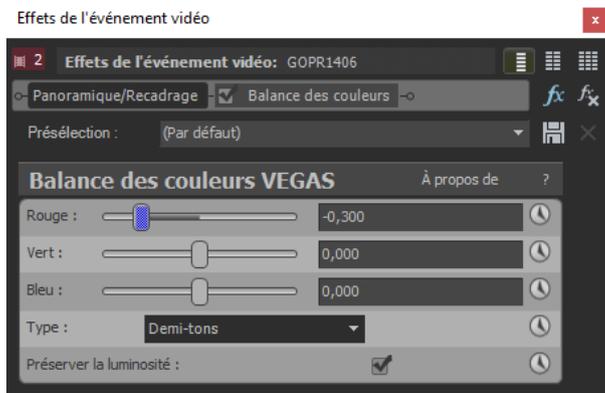
Balance des couleurs

Celles et ceux qui d'entre-nous, pratiquent le filmage en plongée sous-marine, connaissent la problématique du filtre rouge qui équipe certaines caméras sportives en boîtier étanche.

Autant ce filtre est très utile durant le filmage en plongée et à une profondeur supérieure à 4 mètres, autant, il donne une teinte complètement dénaturée sur les filmages en surface de l'eau.

Pour corriger la balance des couleurs d'un événement (suppression de la dominante rouge dans notre exemple). → Depuis la fenêtre Media de projet -> onglet Effets vidéo -> Groupe VEGAS -> FX Balance des couleurs -> (Par défaut). Avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons la vignette (Par défaut), puis nous la glissons sur l'événement à corriger. L'effet est appliqué sur l'événement vidéo et un module externe s'ouvre.

Nous ajustons la valeur du canal Rouge uniquement. Une valeur voisine de -0,250 et -0,300 donne de bonnes corrections.



Correspondance des couleurs (Color match)

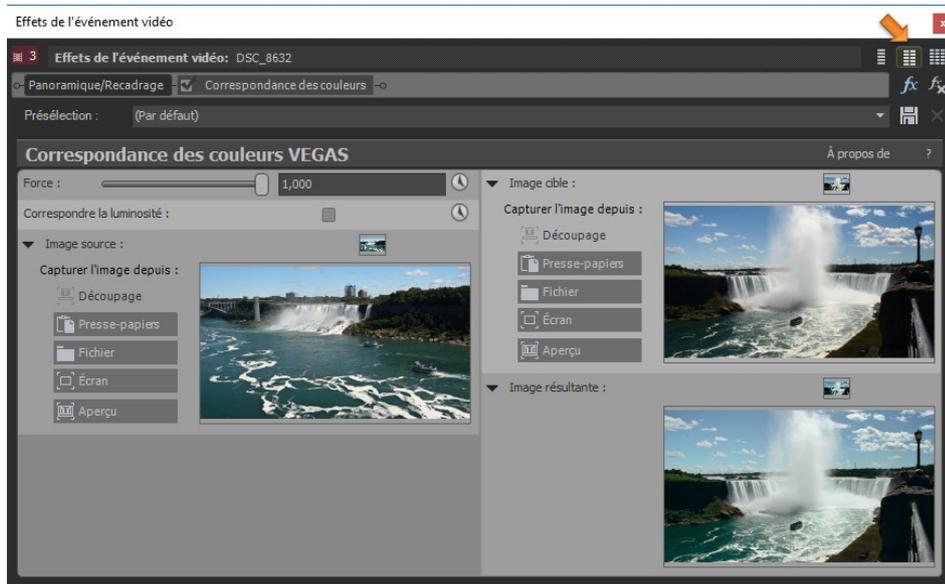
Sur un filmage en plan large, d'un même point de vue, mais dans 2 directions opposées il n'est pas rare que nos captations présentent des différences de rendus de couleurs (soleil de dos et soleil de 3/4). Lors du montage si nous devons utiliser ces 2 plans, pris sous des angles différents, rien que de plus disgracieux que d'avoir un ciel ou un fleuve avec des couleurs différentes sur les 2 plans qui se suivent au montage.

Pour une correspondance de couleurs entre les 2 plans.

→ Depuis la fenêtre Media de projet -> onglet Effets vidéo -> Groupe VEGAS -> FX Correspondance des couleurs -> (Par défaut).

Avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons la vignette (Par défaut), puis nous la glissons sur l'événement à régler.

L'effet est appliqué sur l'événement vidéo et un module externe s'ouvre.



Pour une vue plus confortable, nous activons l'outil Affichage sur 2 colonnes 

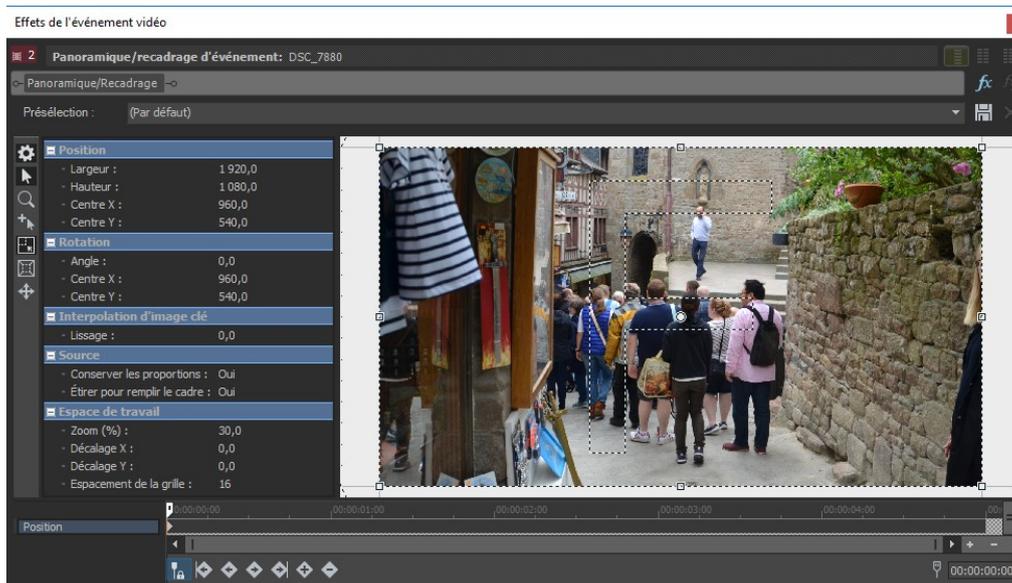
Pour l'image source, nous choisissons l'événement avec le rendu de couleurs de référence. Pour l'image cible, nous choisissons l'événement sur lequel nous souhaitons corriger le rendu de couleurs pour le mettre en conformité avec l'événement source. Nous pouvons observer que le rendu des couleurs sur le ciel et l'eau du fleuve correspondent à présent à l'événement source.

Nous pouvons également utiliser cette fonction pour une correspondance de couleurs sur des événements filmés, au même moment, avec 2 dispositifs de captation différents.



Recadrage (rognage)

Lors de nos filmages il nous arrive, de temps à autre, de commettre de petites erreurs de cadrage avec un élément indésirable présent dans les bords du cadre. Nous pouvons, dans certaines limites, faire disparaître ce ou ces éléments indésirables.



Pour recadrer les bords d'un événement. Exemple du personnage sur la droite de l'écran.

➔ Depuis l'événement, nous cliquons sur le symbole Panoramique / Recadrage d'événement...  présent sur la partie droite de l'événement.

L'outil  Afficher les propriétés doit être actif.

L'Outil de modification en mode normal  doit être sélectionné. L'outil Verrouiller le format de l'image doit être actif . L'outil Taille aux environs du centre doit être inactif  et pour terminer nous vérifions de l'option Déplacer librement (X ou Y) est bien sélectionnée . Si nous cliquons une fois sur cet outil, il se transforme en Déplacer dans X uniquement . Si nous cliquons une nouvelle fois sur cet outil, il se transforme en Déplacer dans Y uniquement .

Avec la souris nous allons saisir la poignée située en bas et à droite du cadre de sélection. L'image est visible dans la fenêtre de l'événement vidéo. Nous glissons cette poignée de recadrage vers l'intérieur de l'image et ce jusqu'à masquer la partie du personnage présente sur la droite du cadre.



Pour compléter notre recadrage, nous pouvons déplacer légèrement l'image rognée à l'aide la souris (pointeur de déplacement libre ).

Nous observons que le symbole Panoramique/Recadrage d'événement... présent sur la partie droite de l'événement  est passé dans une couleur bleue . Ceci indique qu'un effet vidéo a bien été appliqué.

Retourner à l'horizontale / verticale (flip)

Qui ne s'est pas fait piéger par certaines caméras sportives, fixées au pare-brise d'un véhicule, lors du filmage d'un paysage traversé ? Au visionnement, oh surprise l'image est à l'envers !

Pour corriger ce défaut. → Depuis l'événement, nous cliquons sur le symbole Panoramique/Recadrage d'événement... . Avec un clic droit de la souris sur l'image, nous appliquons successivement Retourner à l'horizontale puis Retourner à la verticale.



Stabilisation des mouvements

En voyage ou en randonnée il n'est pas toujours évident d'emporter un trépied lourd, et tout le monde n'a pas la chance d'avoir à sa disposition un caméscope équipé d'un stabilisateur 5 axes. La prise d'un appui naturel pour stabiliser au mieux nos filmages n'est pas souvent probante et sur le terrain nous faisons au mieux...

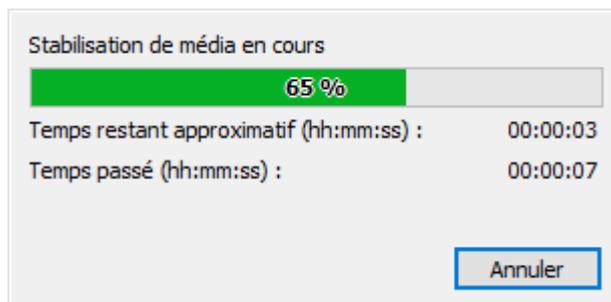
Nota : le processus de stabilisation logicielle nécessite de gros calculs. Il doit être appliqué sur de courtes séquences de quelques dizaines de secondes au maximum.

Pour stabiliser les mouvements. → Depuis la barre d'outils principale -> Outils -> Vidéo -> Effet média. Dans la boîte de dialogue Sélectionneur de module externe - Effets média -> Groupe VEGAS -> Stabilisateur -> Ajouter. Valider sur le bouton OK.

Dans le module Effets média - Stabilisateur, nous avons le choix entre 3 types de présélection : 1) Stabilisation de la lumière, 2) Stabilisation moyenne et 3) Stabilisation lourde. Nous choisissons l'option Stabilisation moyenne, à la condition que les bougés de caméra de notre évènement ne sont pas trop importants. Nous ajustons les 2 curseurs horizontaux Lissage panoramique et Degré de stabilisation sur des valeurs de 0,60 dans un premier temps, puis nous cliquons sur le bouton Appliquer.



Le calcul de la stabilisation s'exécute.



Le calcul de la stabilisation étant terminé, nous pouvons visualiser le résultant en lançant une lecture de l'évènement. Si le résultat n'est pas satisfaisant, nous retouchons les réglages du lissage panoramique et du degré de stabilisation, puis nous lançons un nouveau calcul. Pour arriver à un résultat acceptable, nous procédons par tâtonnements.

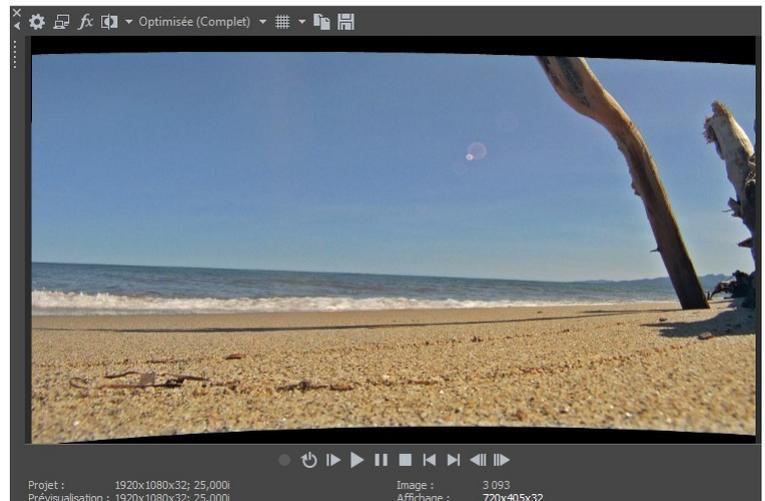
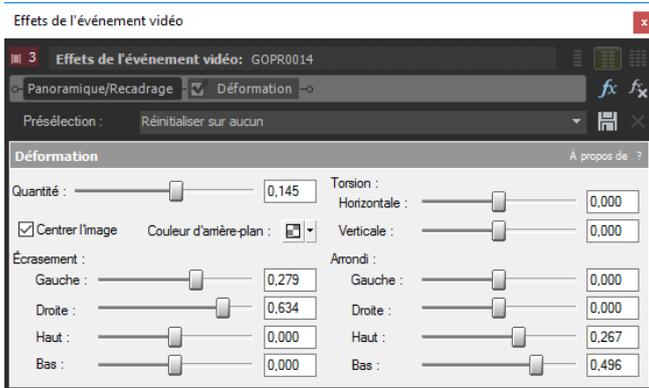
Néanmoins sur un évènement issu d'un filmage en terrain accidenté par une caméra sportive fixée sur le guidon d'un VTT, il ne faut pas s'attendre à un miracle !

Désphérisation (correction du Fish eye)

Celles et ceux qui d'entre-nous, pratiquent le filmage avec une caméra sportive connaissent parfaitement l'effet œil de poisson induit par l'optique très grand angle qui équipe généralement ce type de dispositif de captation.

Pour corriger l'effet de Fish eye d'un événement (désphérisation). → Depuis la fenêtre Media de projet -> onglet Effets vidéo -> Groupe VEGAS -> FX Déformation -> (Par défaut). Avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons la vignette (Par défaut), puis nous la glissons sur l'événement à corriger. L'effet est appliqué sur l'événement vidéo et un module externe s'ouvre.

Il nous reste à ajuster les différents curseurs horizontaux afin de trouver un réglage à notre convenance.

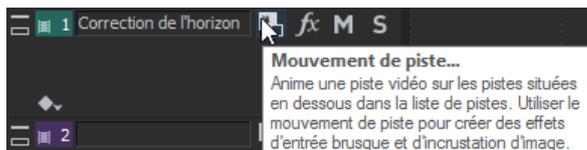


Maintenant que nous avons trouvé les bons réglages de déformations, il nous reste à corriger la ligne d'horizon et à agrandir l'image de l'événement par un léger effet de zoom (explications dans la section suivante).

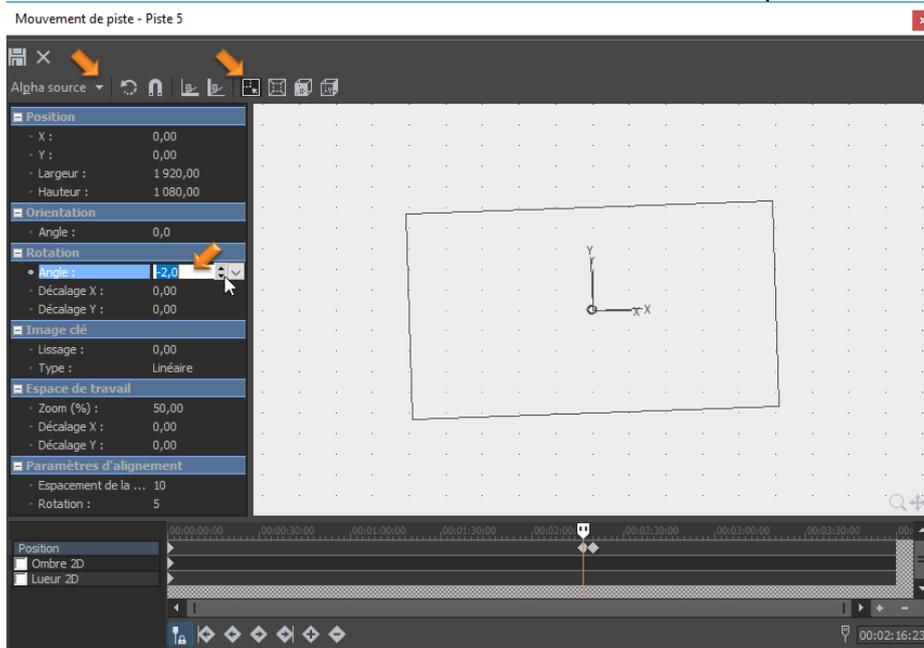


Correction de l'horizon

Nota : la rotation ou un agrandissement (effet de zoom) d'un événement, dans un espace 2 D, se réalisent dans un mouvement de piste. ATTENTION car ces mouvements de piste sont appliqués, par défaut, à tous les événements présents sur cette piste.



Pour corriger la ligne d'horizon nous devons travailler sur une piste vidéo vierge de tout autre événement. Par un clic gauche à l'aide de la souris, nous ouvrons le module Mouvement de piste.



Nous vérifions que le mode Alpha source est bien sélectionné et que l'outil Verrouiller le format de l'image est bien actif.

Dans les Paramètres de Mouvement de piste, nous réglons l'angle de rotation à notre guise et nous vérifions, en temps réel, dans la Fenêtre d'aperçu de la vidéo, que la correction de l'horizon correspond bien au résultat escompté.

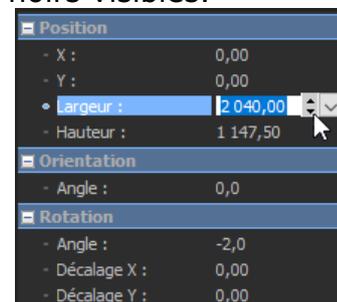
Il nous reste à agrandir l'image de l'événement par un léger effet de zoom afin de masquer les bords noirs visibles.



Original



Horizon corrigé



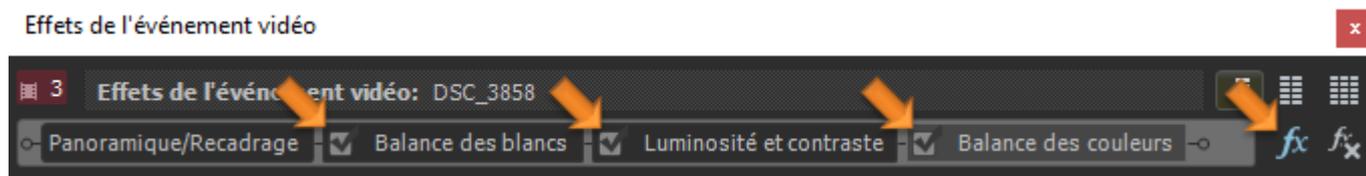
Depuis ce module Mouvement de piste, dans les sections suivantes, nous verrons comment réaliser des panoramiques, des effets de zoom (Ken Burns), des images dans l'image (PiP), des divisions d'écran (Split screen), etc.

Chaîne des corrections vidéos

Sur un événement nous pouvons créer une chaîne d'effets de corrections vidéo. C'est-à-dire que nous pouvons appliquer plusieurs types d'effets de correction sur un même événement.

Pour visualiser une chaîne d'effets de l'événement vidéo. → Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement présent sur la partie droite de l'événement . La boîte de dialogue Effets de l'événement vidéo s'ouvre et nous visualisons tous les effets appliqués.

Dans l'exemple, ci-dessous, nous constatons que les effets suivants ont été appliqués sur un événement : Balance des blancs, Luminosité et contraste, Balance des couleurs.

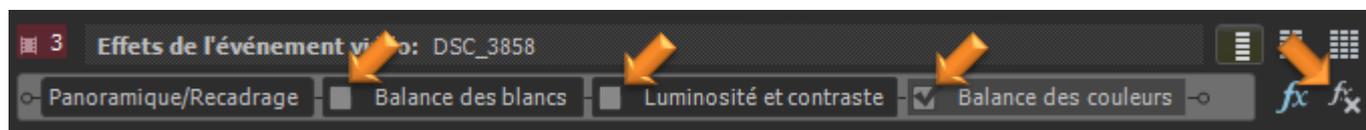


Par un clic gauche à l'aide de la souris sur l'outil , le module Sélectionneur externe - Effets de l'événement vidéo s'ouvre et nous pouvons ajouter un nouvel effet à la chaîne existante.

Suppression ou masquage des corrections vidéos

Nous pouvons supprimer ou masquer, tout ou partie, des corrections vidéos appliquées sur un événement. → Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement présent sur la partie droite de l'événement . La boîte de dialogue Effets de l'événement vidéo s'ouvre et nous pouvons supprimer ou masquer un ou plusieurs effets.

Dans l'exemple, ci-dessous, nous constatons que les effets suivants ont été masqués (désactivés) Balance des blancs et Luminosité et contraste. L'effet Balance de couleurs est sélectionné. Pour le supprimer nous cliquons sur l'outil .



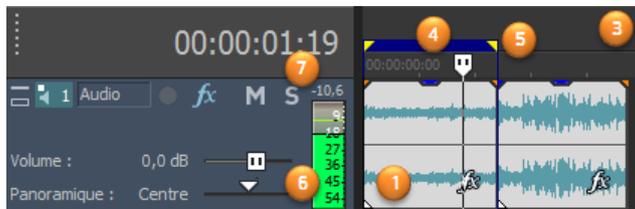
Corrections audio

Volume audio

Dans un projet de film, les événements audio des multiples vidéoclips, peuvent présenter des niveaux de gains inégaux et selon que la source sonore soit plus ou moins éloignée du dispositif de captation. Lors de la lecture du film en cours de montage, cela se traduit par des différences de niveaux sonores très désagréables à l'écoute.

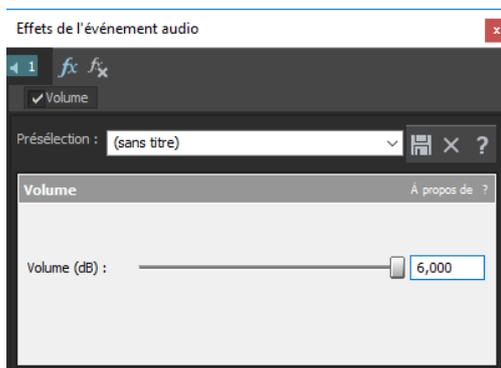


Dans l'exemple, ci-contre, nous observons que l'amplitude de la forme d'onde de l'événement ① est plus faible que celle de l'événement ②



Nous allons définir une région de boucle de lecture. Clic droit sur la Barre des marqueurs ③ -> Définir la sélection sur vue. Nous voyons apparaître une Région de boucle ④. Puis nous positionnons les 2 marqueurs de boucle ⑤ sur la durée de l'événement ①

Dans la fenêtre d'aperçu vidéo nous activons l'outil Lecture en boucle  puis nous lançons la lecture en boucle  (le curseur de lecture doit être positionné au niveau de l'événement à lire en boucle). Lors de la lecture en boucle, le niveau audio s'affiche en temps réel au niveau du crête mètre de la piste ⑥ et le niveau du pic audio est mesuré ⑦, soit -10,6 dB pour l'événement ①. Nous réitérons ces opérations sur l'événement ②. Le pic audio est mesuré à -4,6 dB. Nous constatons une différence de niveau de gain de 6 dB entre les 2 événements.



Pour ajuster le volume audio d'un événement. → Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement présent sur la partie droite de l'événement .

Le module Sélectionneur externe s'ouvre et nous choisissons FX Volume -> Ajouter -> OK.

Le module externe Effet de l'événement audio s'ouvre.

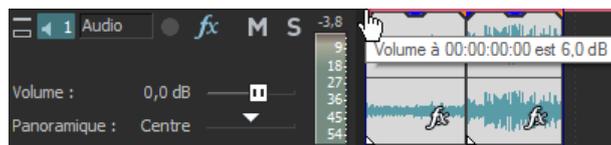
Nous modifions le volume à 6 dB à l'aide du curseur horizontal. Nous pouvons également saisir la valeur numérique de 6,000 au clavier.

Enveloppe de volume

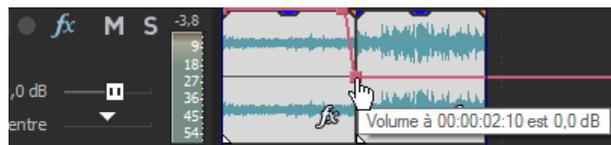
Pour ajuster le volume audio d'un ou de plusieurs événements, nous pouvons travailler sur une enveloppe de volume sur la piste. Nous sélectionnons la piste audio, puis → Barre d'outils principale -> Insérer -> Enveloppes audio -> Volume (ou raccourci Maj+V). L'enveloppe de volume s'affiche sur la totalité de la longueur de la piste et sous la forme d'une ligne horizontale de couleur rouge vermillon.

Bien évidemment nous pouvons modifier cette couleur → Barre d'outils principale -> Options -> Préférences... -> Onglet -> Affichage. Nous cliquons sur le rectangle de couleur rouge vermillon pour ouvrir le sélecteur de couleur et ainsi choisir une autre couleur qui nous convient mieux.

Pour modeler l'enveloppe de volume. → Avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons le premier point clé pour le définir sur une valeur de 6 dB.



Nous déplaçons le curseur de la souris vers la droite puis avec un clic gauche de la souris sur l'enveloppe de volume, nous insérons de nouveaux points clés par de simples clics.

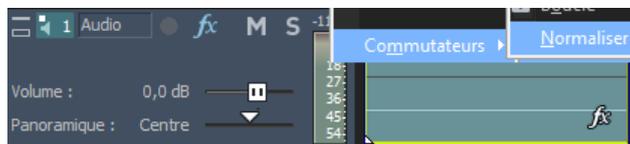


Nous saisissons un des nouveaux points clé pour le définir sur une valeur de 0 dB. C'est une méthode alternative à celle exposée dans la précédente section.

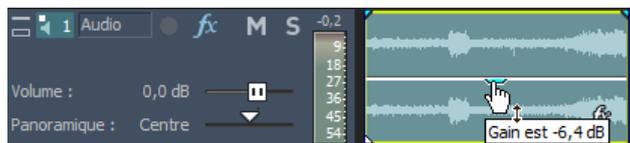
Normaliser le volume

Les captations en plan large, par exemple sur une plage, le bruit des vagues est très lointain et le volume sonore est à peine perceptible. Une normalisation audio permet d'augmenter significativement le gain du bruit des vagues et sans trop dégrader la qualité du son.

La forme d'onde de l'événement audio est quasi inexistante. Pour normaliser le volume. → Clic droit avec la souris -> Commutateurs -> Normaliser.

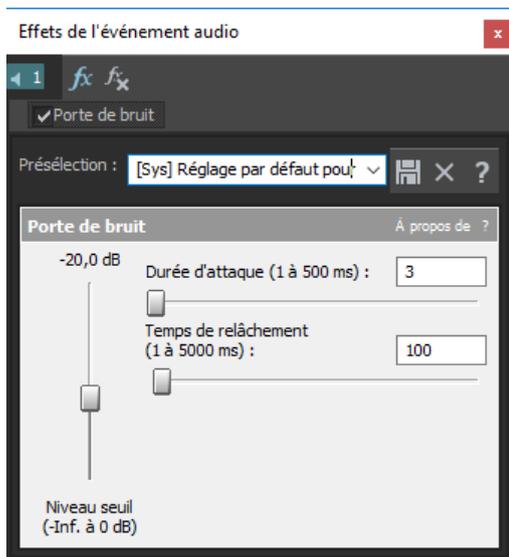


La normalisation augmente significativement le gain du bruit des vagues. Selon la nature de la captation le gain peut être trop important. Avec la touche gauche de la souris enfoncée nous saisissons la poignée de volume d'événement pour diminuer le gain à une valeur inférieure.



Supprimer des bruits de fond (Denoiser)

Sur les captations numérisées depuis des caméscopes numériques de type DV ou HDV, il n'est pas rare de constater que le contenu audio est pollué par un bruit de fond généré par le moteur de défilement de bande. Ceci est d'autant plus vrai lors des blancs sonores, le contrôle automatique du gain (CAG) du caméscope faisant son office.



Pour supprimer les bruits de fond. → Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement présent sur la partie droite de l'événement .

Le module Sélectionneur externe s'ouvre et nous choisissons FX Porte de bruit -> Ajouter -> OK.

Le module externe Effet de l'événement audio s'ouvre.

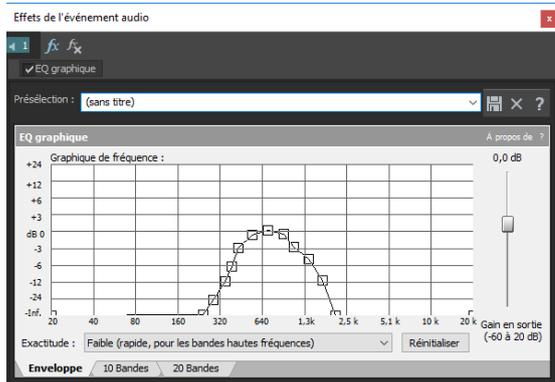
En règle générale les paramètres des réglages par défaut conviennent dans la majorité des cas.

Si des résidus de bruits de fond persistent, nous pouvons régler le curseur vertical du niveau de seuil sur une valeur comprise entre -18 dB et -15 dB. Une valeur inférieure à -15 dB peut altérer le contenu audio de l'événement.

Nous lançons la lecture en boucle de l'événement pour vérifier que la suppression du bruit de fond est bien efficace.

Atténuer le bruit du vent

Connaissez-vous les défauts de captations en extérieur par jour de vent ? Oui bien sûr ! Il n'y a pas de solution miracle pour éliminer ce défaut sur le contenu audio d'un vidéoclip. Tout au plus nous pouvons légèrement atténuer ces bruits forts indésirables.



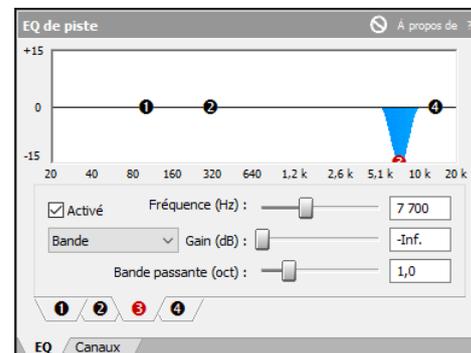
Pour atténuer le bruit du vent d'un événement. → Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement présent sur la partie droite de l'événement . Le module Sélectionneur externe s'ouvre et nous choisissons FX EQ graphique -> Ajouter -> OK.

Le module externe Effet de l'événement audio s'ouvre. Nous sélectionnons l'option Enveloppe et nous modelons une enveloppe d'égalisation en posant plusieurs points clés afin de modéliser un filtre passe bande. Le but étant d'éliminer les fréquences < 400 Hz.

Atténuer les sifflantes (De esser)

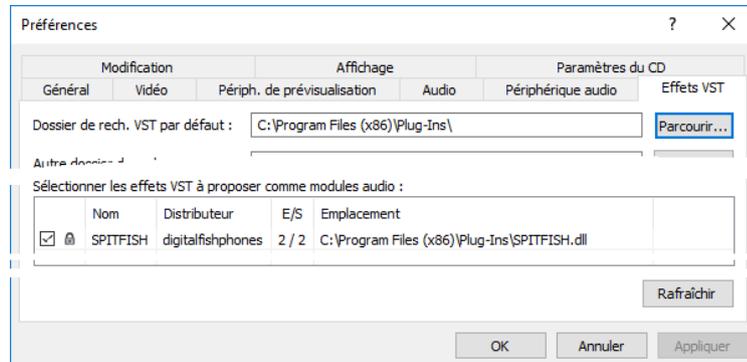
Celles et ceux qui d'entre-nous, pratiquent le filmage d'interviews avec un microphone externe raccordé au dispositif de captation, connaissent le problème des sifflantes sur le contenu audio. La fin de la prononciation de certains mots avec les "eeesss" et autres "cheeee" fait mal aux oreilles !

Bien que fastidieuse, l'atténuation des sifflantes reste possible avec le filtre FX EQ piste. La fréquence de coupure du filtre de rejet de bande est généralement voisine de 7,7 kHz. La bande passante se situe vers le 1 kHz.



Comme VEGAS Movie Studio gère les modules d'extensions (plugins) en technologie de studio virtuel (VST), nous allons mettre en œuvre le module d'extension Spitfish VST publié, il y a bien des années, par Sasha Eversmeier. Module accessible gratuitement sur le site : <http://www.digitalfishphones.com>

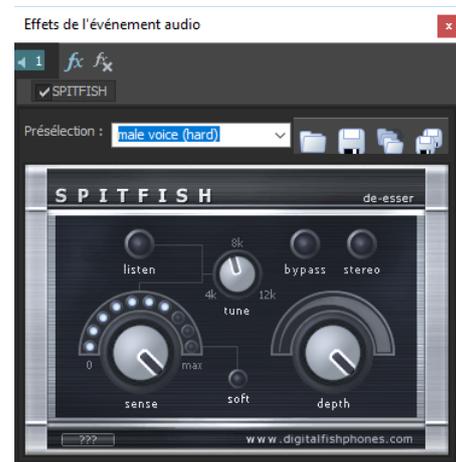
La bibliothèque de lien dynamique (dll) doit être téléchargée et le fichier SPITFISH.dll doit être installé sur la configuration matérielle. Il nous reste à déclarer cette dll dans les préférences de VEGAS Movie Studio. → Barre d'outils principale -> Options -> Préférences... -> Onglet -> Effets VST.



Pour atténuer les sifflantes d'un événement. → Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement présent sur la partie droite de l'événement . Le module Sélectionneur externe s'ouvre et nous choisissons -> Audio -> VST -> FX SPITFISH -> Ajouter -> OK.

Au niveau de la présélection nous choisissons le type de voix (femme ou homme). La position des boutons Détection (sense) et Profondeur (depht) est à pousser à son maximum. Si nous activons le poussoir Écoute (listen) la lecture en boucle de l'événement nous permet d'écouter les sifflantes tronquées.

Nota : Comme pour les corrections vidéo, nous pouvons créer des chaînes de corrections audio, les masquer ou les supprimer.

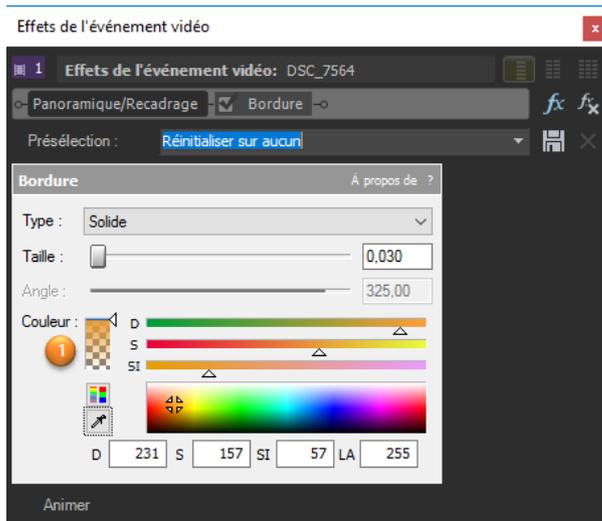


Quelques effets artistiques

VEGAS Movie Studio dispose d'un grand nombre d'outils d'effets vidéo. Nous allons découvrir comment utiliser certains de ces outils pour enjoliver des événements.

Encadrement

Un cadre permet de mettre en valeur un élément pictural fort. Cependant il se doit d'être discret quand à sa couleur et à son épaisseur.



Pour ajouter une bordure de couleur à un événement. → Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement présent sur la partie droite de l'événement .

Le module Sélectionneur externe s'ouvre et nous choisissons VEGAS -> FX Bordure VEGAS -> Ajouter -> OK. Le module externe Effet de l'événement vidéo s'ouvre.

Pour la taille de la bordure nous ajustons le curseur sur la valeur 0,030 par exemple. A l'aide de l'outil pipette , nous pouvons prélever une couleur de notre choix dans l'image de l'événement affiché dans la Fenêtre d'aperçu de la vidéo, pour l'appliquer à la couleur de la bordure.

Nous pouvons également donner de la transparence à la bordure avec le curseur . Pour que la transparence soit visible, un événement doit être présent sur la piste inférieure.



Image dans l'image, avec ombre et / ou lueur

Une image dans l'image (PiP - Picture in Picture), nous permet, par exemple, de situer une action dans un environnement de filmage. Nous allons incruster en miniature un événement dans un autre événement, qui dans notre exemple est une carte géographique.

Pour réaliser un effet d'image dans l'image, notre événement doit être présent sur la piste 1, et l'événement en fond doit être présent sur la piste 2.

➔ Clic gauche à l'aide de la souris, sur le mouvement de la piste 1, nous ouvrons le module Mouvement de piste.



Nous vérifions que le mode Alpha source est bien sélectionné ①, que les outils Verrouiller le format de l'image ②, Mettre à l'échelle par rapport au centre ③, et Position ④ sont bien actifs.

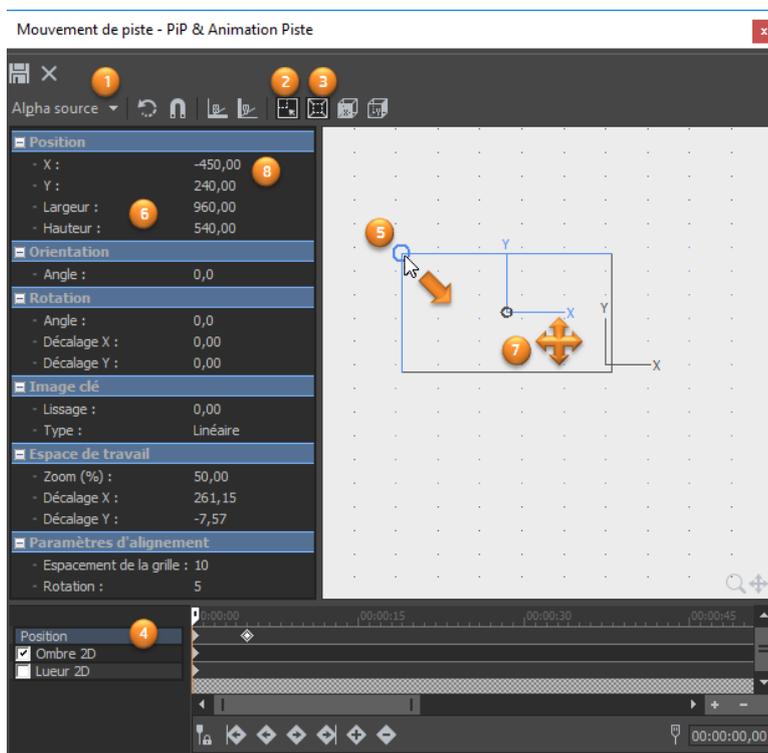
Dans la Fenêtre d'aperçu, avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons un des coins du rectangle de la représentation de l'événement puis nous glissons le coin du cadre pour diminuer ses dimensions ⑤.

De même nous pouvons assigner des dimensions exactes de l'événement en largeur et en hauteur au niveau des paramètres Position ⑥.

Une fois la diminution de taille terminée, avec la touche gauche enfoncée, nous saisissons le rectangle de la représentation de l'événement pour le positionner là où nous le souhaitons ⑦.

De même nous pouvons positionner le cadre avec précision en X et Y, au niveau des paramètres Position ⑧.

Sur cette vue en miniature de notre événement nous allons voir comment ajouter un effet d'ombre 2D et / ou un effet de lueur 2D.



Pour ajouter un effet d'ombre 2D. Nous sélectionnons l'outil Ombre 2D ①. Les paramètres Ombre 2D sont affichés ②. Nous pouvons ajuster le pourcentage de Flou et d'Intensité de l'ombre ③. Nous pouvons ajuster le pourcentage de Flou et d'Intensité de l'ombre ③.

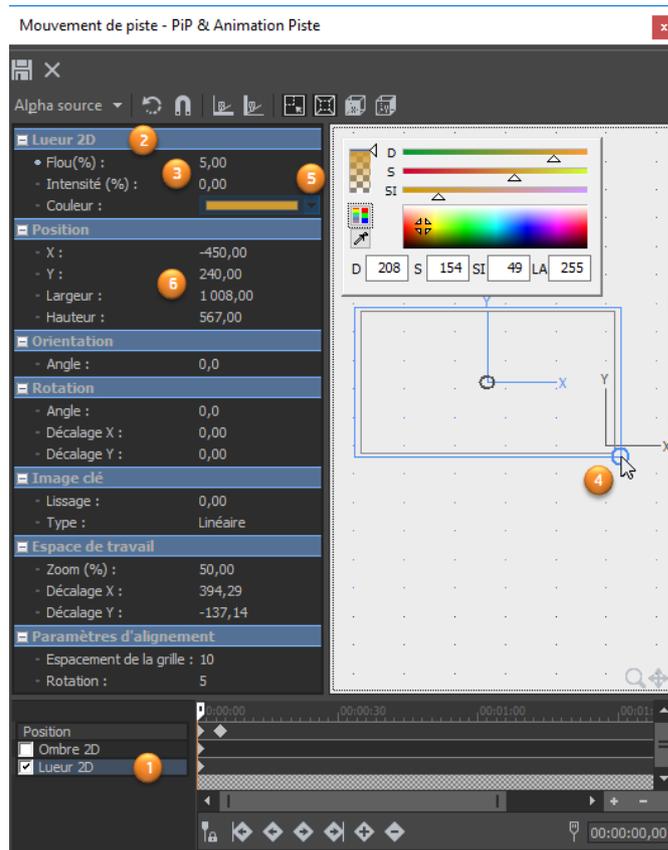
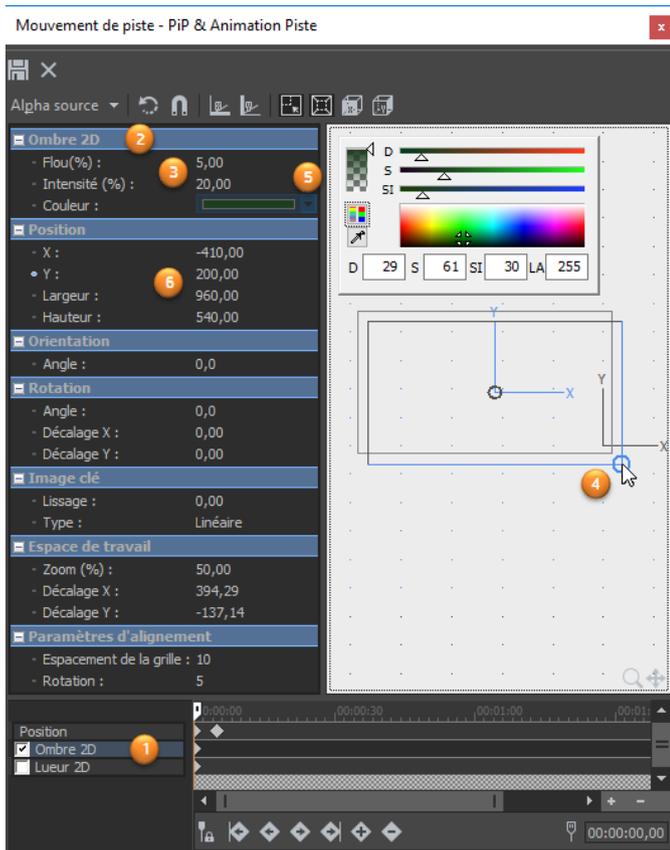
Dans la Fenêtre d'aperçu, avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous pouvons modifier les dimensions et la position de l'effet d'ombre ④. Tout comme nous pouvons modifier la couleur de l'effet d'ombre ⑤.

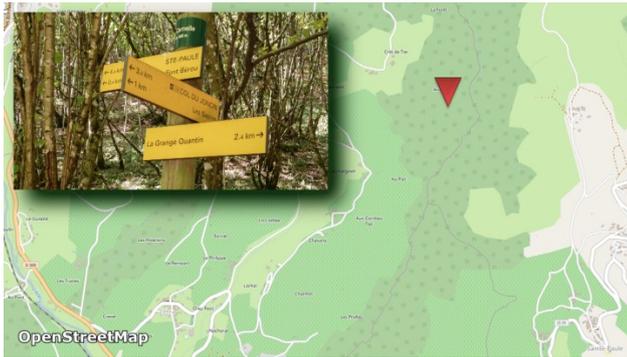
Bien entendu nous pouvons assigner des dimensions exactes de l'ombre en largeur, en hauteur et en position au niveau des paramètres Position ⑥.

Pour ajouter un effet de lueur 2D. Nous sélectionnons l'outil Lueur 2D ①. Les paramètres Lueur 2D sont affichés ②. Nous pouvons ajuster le pourcentage de Flou et d'Intensité de la lueur ③. Nous pouvons ajuster le pourcentage de Flou et d'Intensité de la lueur ③.

Dans la Fenêtre d'aperçu, avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous pouvons modifier les dimensions et la position de l'effet lueur ④. Tout comme nous pouvons modifier la couleur de l'effet de lueur ⑤.

Bien entendu nous pouvons assigner des dimensions exactes de la lueur en largeur, en hauteur et en position au niveau des paramètres Position ⑥.





Ombre 2D



Lueur 2D

Animation par points clés

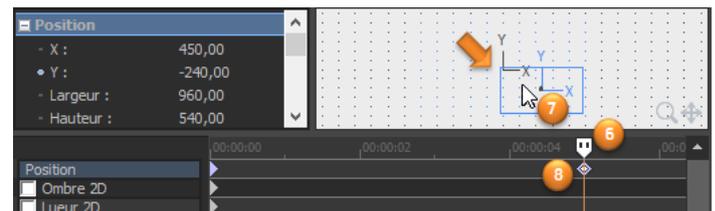
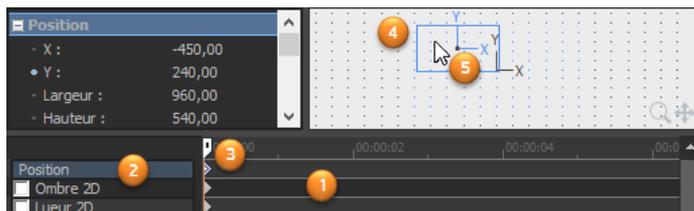
Nous venons d'apprendre comment réaliser un effet d'image dans l'image. A présent nous allons découvrir comment animer en 2D notre événement en miniature pour le déplacer d'un point A vers un point B.

Pour réaliser une animation par points clés. → Clic gauche à l'aide de la souris, sur le mouvement de la piste 1, nous ouvrons le module Mouvement de piste.

Sur la partie basse du module de Mouvement de piste, nous remarquons la présence des pistes de contrôle d'animation par points clés ①. Nous allons nous intéresser au seul paramètre de Position ②. Par défaut un point clé est présent à la position temporelle 00:00:00,00 ③.

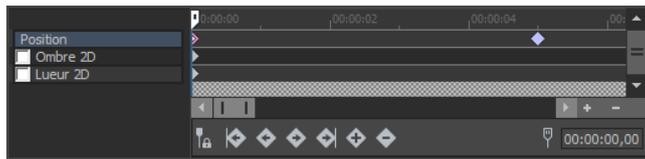
Notre événement en miniature est positionné dans le coin supérieur gauche de la Fenêtre d'aperçu de la vidéo ④, c'est-à-dire au point A ⑤. A présent nous positionnons le curseur de lecture à la fin de l'événement ⑥.

Avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons le rectangle de la représentation de l'événement pour le positionner là où nous souhaitons qu'il soit à la fin de l'animation, c'est-à-dire au point B ⑦. Un nouveau point clé est automatiquement inséré ⑧.



Nos 2 points clés sont à présent posés. Si nous lançons la lecture de notre animation, l'interpolation des images entre nos 2 points clés est de type linéaire. Nous pouvons modifier le type d'interpolation. Au niveau des paramètres d'images clés nous avons le choix de 6 types d'interpolations qui sont récapitulées dans le tableau ci-dessous.

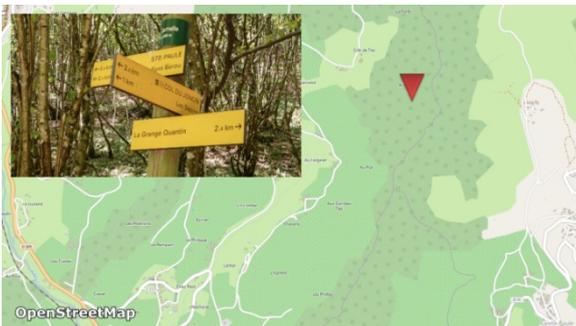
<p>Rotation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Angle : 0,0 - Décalage X : 0,00 - Décalage Y : 0,00 <p>Image clé</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lissage : 100,00 - Type : Lisse <p>Espace de travail</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zoom (%) : - Décalage X : - Décalage Y : <p>Paramètres d'alignement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espacement de la ... 10 - Rotation : 5 	Linéaire	Le déplacement est linéaire entre la position A et la position B.	
	Conserver	La position A reste fixe et passe subitement à la position B au second point clé.	
	Lente	Le déplacement du point A vers le point B accélère progressivement.	
	Rapide	Le déplacement du point A vers le point B décélère progressivement.	
	Lisse	Le déplacement du point A vers le point B accélère puis décélère progressivement.	
	Précise	Le déplacement du point A vers le point B marque un temps d'arrêt entre les points A et B.	



Sous les pistes de contrôle d'animation nous disposons de plusieurs outils qui nous permettent de nous déplacer très rapidement entre les différents points clés de la barre temporelle du contrôleur d'images clés.

L'outil de synchronisation du curseur nous permet de synchroniser les positions du curseur sur la barre temporelle de montage et la barre temporelle du contrôleur d'images clés.

Les différents outils : première image clé , dernière image clé , image clé précédente , image clé suivante , ajouter un point clé , supprimer un point clé , zoomer sur la durée d'affichage de la barre temporelle du contrôleur ou dézoomer .



Position A



Position B

Effet Ken Burns

Cet effet doit son nom à son inventeur, le documentariste américain Ken Burns. Cet effet permet d'introduire un mouvement (zoom et / ou panoramique) sur un événement totalement immobile comme une photographie par exemple.

Pour réaliser un effet de zoom et / ou panoramique.

→ Depuis l'événement, nous cliquons sur le symbole Panoramique /

Recadrage d'événement... présent sur la partie droite de l'événement.

Le module Effets de l'événement vidéo s'ouvre.

L'outil Afficher les propriétés doit être actif.

L'Outil de modification en mode normal doit être sélectionné.

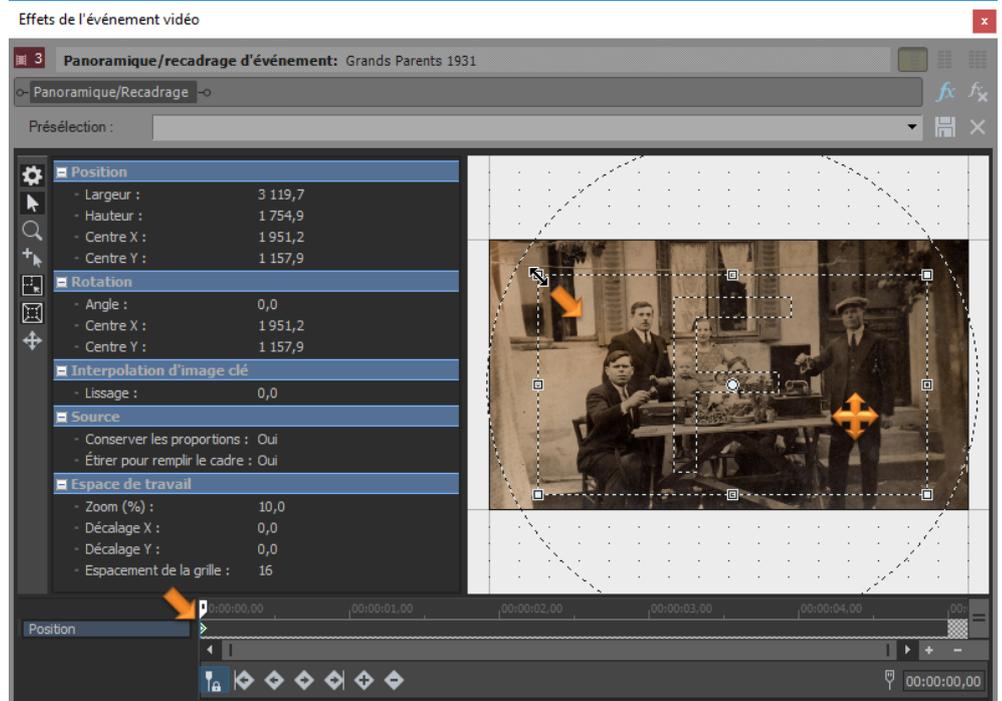
L'outil Verrouiller le format de l'image doit être actif.

L'outil Taille aux environs du centre doit être actif et pour terminer nous vérifions de l'option Déplacer librement (X ou Y) est bien sélectionnée.

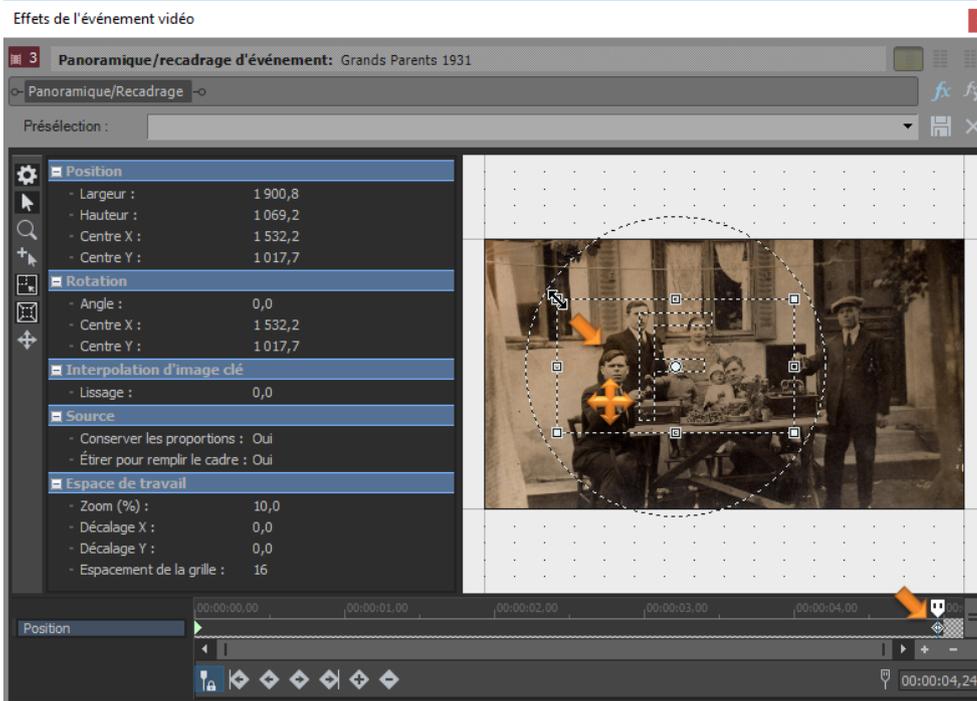
Le curseur de lecture doit être à la position temporelle 00:00:00,00

Dans la Fenêtre d'aperçu, avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons la poignée du coin supérieur gauche puis nous glissons le coin du cadre pour diminuer ses dimensions et procéder, ainsi à un recadrage de l'événement.

Pour compléter notre recadrage, nous pouvons déplacer légèrement l'image rognée à l'aide la souris (pointeur de déplacement libre). Nous observons qu'un premier point clé est présent à la position temporelle 00:00:00,00

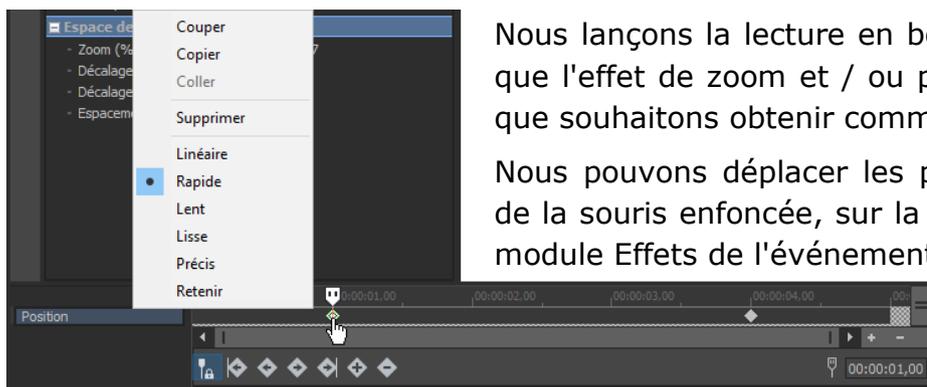


Nous déplaçons le curseur de lecture à une position temporelle aval, par exemple 00:00:04,24 (position souhaitée pour la fin de l'effet Ken Burns).



Dans la Fenêtre d'aperçu, avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons, une nouvelle fois, la poignée du coin supérieur gauche puis nous glissons le coin du cadre pour diminuer, encore plus, ses dimensions et procéder, à un recadrage plus serré, de l'événement.

Nous pouvons déplacer l'image rognée à l'aide la souris (pointeur de déplacement libre ↕) pour affiner le cadrage. Nous observons qu'un second point clé est inséré à la position temporelle 00:00:04,24.



Nous lançons la lecture en boucle de l'événement pour vérifier que l'effet de zoom et / ou panoramique correspond bien à ce que souhaitons obtenir comme effet Ken Burns.

Nous pouvons déplacer les points clés avec la touche gauche de la souris enfoncée, sur la barre temporelle du contrôleur du module Effets de l'événement vidéo.

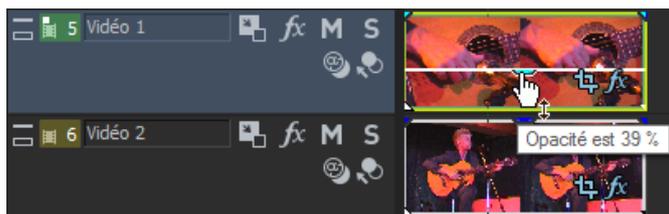
Nous sommes aussi en mesure de choisir le type de courbe d'interpolation.

Nous observons que le symbole Panoramique/Recadrage d'événement... présent sur la partie droite de l'événement  est passé dans une couleur bleue . Ceci indique qu'un effet vidéo a bien été appliqué.

Mixage vidéo

Le mixage de 2 événements vidéo était largement utilisé dans les émissions de variétés télévisuelles dans les années 1980-1990. Pour réaliser un mixage vidéo, notre événement à mélanger doit être présent sur la piste 1, et l'événement en fond doit être présent sur la piste 2.

→ Avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons la poignée d'opacité, puis nous glissons, vers le bas, le niveau d'opacité à une valeur comprise entre 40 et 50%.

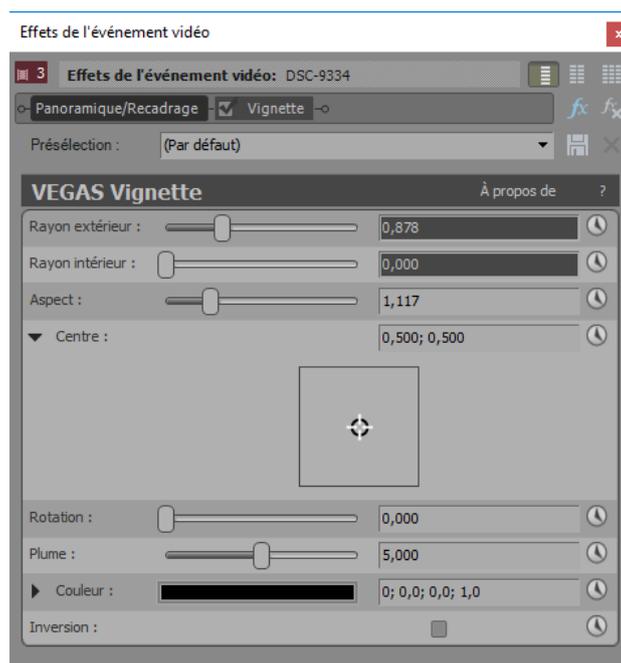


Vignettage

L'effet de vignettage consiste en l'assombrissement de la périphérie d'un événement (coins sombres).

→ Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement . Le module Sélectionneur externe s'ouvre et nous choisissons VEGAS -> FX VEGAS Vignette -> Ajouter -> OK.

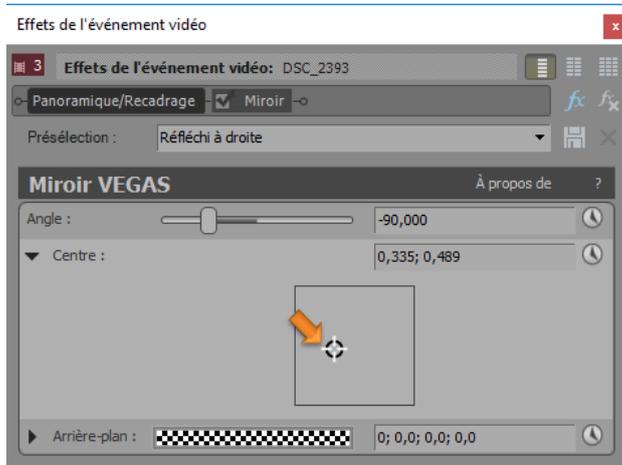
Nous testons tous les réglages disponibles.



Effet miroir

L'effet miroir consiste à réaliser une image symétrique d'une partie d'un événement selon un axe donné et à un point donné.

→ Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement . Le module Sélectionneur externe s'ouvre et nous choisissons VEGAS -> FX Miroir VEGAS -> Ajouter -> OK.

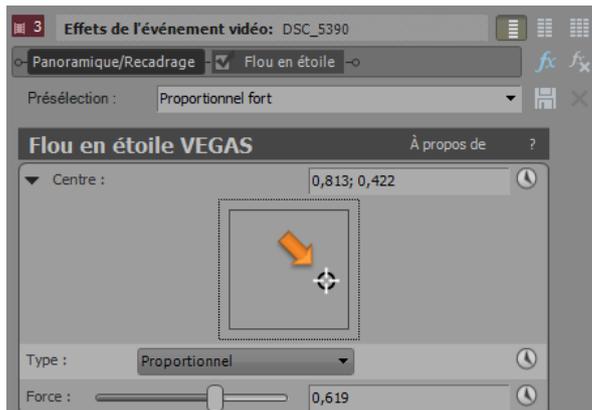


Nous testons tous les réglages disponibles. Nous pouvons ajuster librement le point de symétrie.



Flou en étoile

L'effet de flou en étoile simule un coup de zoom très rapide à partir d'un point d'intérêt d'un événement vidéo. → Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement . Le module Sélectionneur externe s'ouvre et nous choisissons VEGAS -> FX Flou en étoile VEGAS -> Ajouter -> OK. Nous pouvons ajuster la focalisation du point d'intérêt et l'intensité du flou.



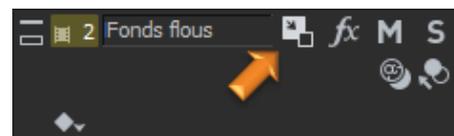
Fond flou

Celles et ceux qui d'entre-nous, pratiquent le filmage avec un Smartphone en position verticale, et dans des situations de manque de recul évidentes, connaissent bien la problématique induite lors de la lecture de ces captations en mode portrait.

La technique du fond flou permet de combler les bords noirs latéraux.

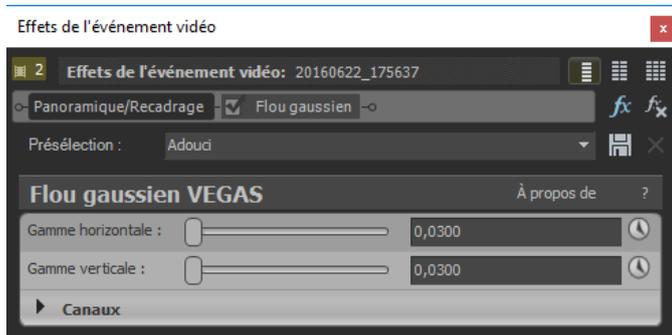
Pour réaliser un fond flou, notre événement doit être dupliqué sur 2 pistes. L'événement dans son format original (mode portrait) est présent sur la piste 1. Le même événement utilisé comme fond flou doit être présent sur la piste 2. Sur cette piste nous allons réaliser un effet de zoom, puis appliquer un effet de flou gaussien à l'événement.

Pour l'effet de zoom → Clic gauche à l'aide de la souris, sur le mouvement de la piste 2, nous ouvrons le module Mouvement de piste. Nous vérifions que le mode Alpha source est bien sélectionné, que les outils Verrouiller le format de l'image, Mettre à l'échelle par rapport au centre, et Position sont bien actifs.



Dans la Fenêtre d'aperçu du module Mouvement de piste, avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons un des coins du rectangle de la représentation de l'événement puis nous glissons le coin du cadre pour augmenter ses dimensions et ce jusqu'à que l'effet de zoom couvre toute la surface de la Fenêtre d'aperçu de la vidéo.

Pour l'effet de flou gaussien → Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement . Le module Sélectionneur externe s'ouvre et nous choisissons VEGAS -> FX Flou gaussien VEGAS -> Ajouter -> OK. Au niveau de la présélection, nous choisissons l'option Adouci. Si l'effet de flou gaussien n'est pas suffisamment prononcé, nous pouvons augmenter légèrement les valeurs Gamme horizontale et Gamme verticale. Dans notre exemple, nous avons ajouté un encadrement pour mettre en valeur l'élément visuel principal.



Aspect vieux film

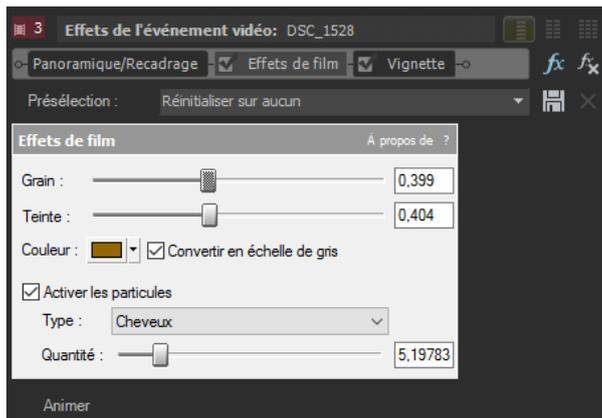
A une époque où certains d'entre nous cherchent à sauvegarder leurs vieux films tournés en Super 8, ou enregistrés en analogique sur de vieilles cassettes vidéos, nous allons travailler, à contre-courant, pour donner un effet de vieux films sur des captations récentes et enregistrées dans une très bonne qualité d'image.

Pour donner un aspect de vieux film. → Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement présent sur la partie droite de l'événement . Le module Sélectionneur externe s'ouvre et nous choisissons VEGAS -> FX Effets de film VEGAS -> Ajouter -> OK. Le module externe Effet de l'événement vidéo s'ouvre.

Nous avons à notre disposition plusieurs présélections prêtes à l'emploi : Très vieux film, Film couleur faible qualité, Vers 1908 et vers 1980. Nous pouvons expérimenter ces présélections.

D'autres réglages nous permettent d'ajuster de nombreux paramètres. Le curseur Grain nous permet de simuler un aspect granulaire plus ou moins prononcé. Le curseur teinte nous permet de mélanger plus ou moins les couleurs d'origine de l'événement avec celle que nous avons spécifiée. Le sélecteur de couleur nous permet de spécifier la couleur de mélange. L'activation de l'option Convertir en échelle de gris nous permet de supprimer les couleurs d'origine de l'événement. L'option Activer les particules nous permet de choisir de simuler et d'ajuster différents types de particules telles que le Papillotement, la Poussière, les Rayures et le Scintillement. Nous devons sélectionner un type de particule, puis d'en ajuster la quantité. Chaque type de particule peut être réglé individuellement, puis combinés entre eux.

Pour donner encore plus de crédibilité à notre aspect de vieux film, dans notre exemple nous avons chaîné un effet de vignettage.



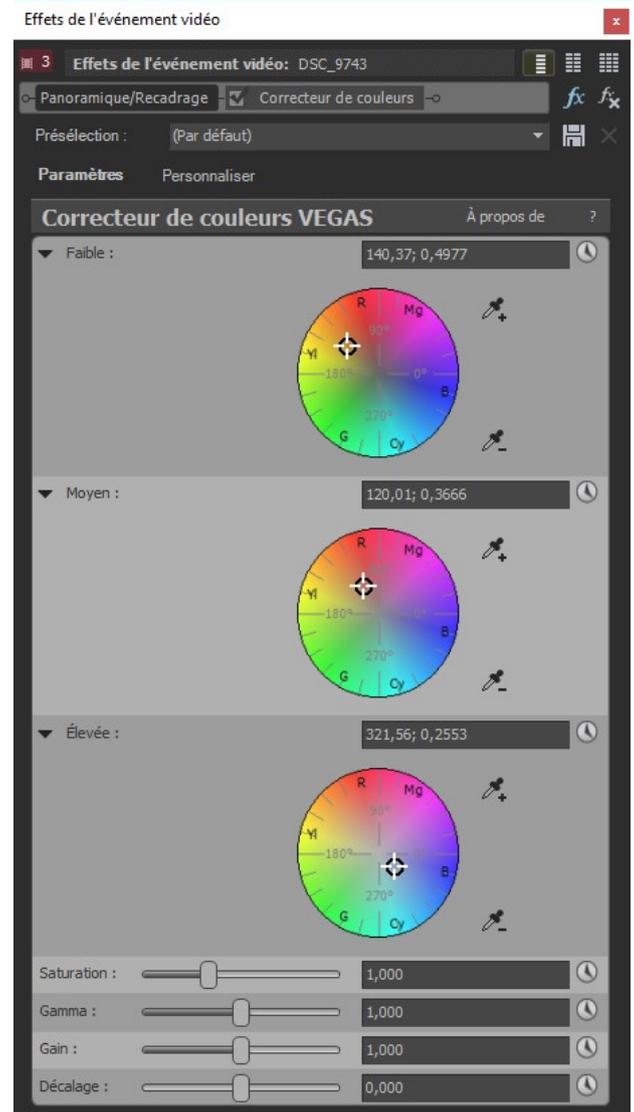
Virage partiel

Le virage partiel peut être utilisé pour donner un effet un peu vintage, voire délavé, à nos captations.

Bien que cela ne soit pas sa fonction première, nous allons utiliser le module Correcteur de couleurs pour réaliser un effet de virage partiel. → Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement présent sur la partie droite de l'événement 🛠️.

Le module Sélectionneur externe s'ouvre et nous choisissons VEGAS -> FX Correcteur de couleurs VEGAS -> Ajouter -> OK. Le module externe Correcteur de couleurs s'ouvre.

Nous allons jouer sur chacune des roues chromatiques des tons faibles, moyens et élevés pour ajuster notre effet de virage partiel.



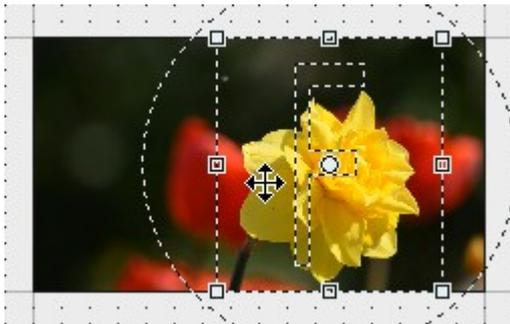
The screenshot shows the "Correcteur de couleurs VEGAS" interface. It features three color wheels for adjusting different tonal ranges: "Faible" (Low), "Moyen" (Mid), and "Élevée" (High). Each wheel has a central crosshair and is surrounded by color labels (R, Mg, B, Cy, G, Y). Below the wheels are four sliders: "Saturation" (set to 1,000), "Gamma" (set to 1,000), "Gain" (set to 1,000), and "Décalage" (set to 0,000). The interface also includes a "Présélection" dropdown set to "(Par défaut)" and a "Paramètres" section with a "Personnaliser" button.

Division d'écran (Split Screen)

Pour les cinéphiles avertis, le film L'affaire Thomas Crown a popularisé cet effet de division d'écran. Il nous permet d'afficher des plans ou des situations différentes de façon simultanée.

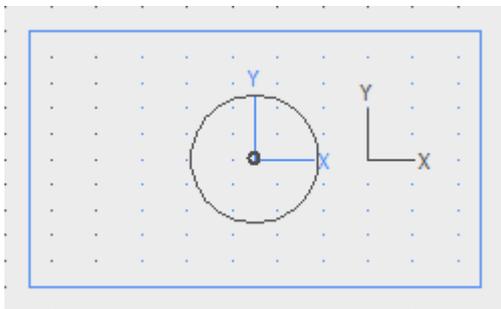
Nous allons travailler sur 3 pistes distinctes.

L'événement qui sera visible sur la zone gauche est importé sur la piste 3. → Depuis l'événement, nous cliquons sur le symbole Panoramique / Recadrage d'événement...  présent sur la partie droite de l'événement. L'Outil de modification en mode normal  doit être sélectionné. L'outil Verrouiller le format de l'image doit être inactif . L'outil Taille aux environs du centre doit être actif  et pour terminer nous sélectionnons l'outil Déplacer en X uniquement . Au niveau des paramètres de position, nous adaptons la largeur de l'événement à 960 pixels.



Une fois que le rognage est terminé, avec la touche gauche enfoncée, nous saisissons le rectangle de la représentation de l'événement pour le positionner sur le centre d'intérêt de l'événement. Le pointeur de déplacement libre  est contraint sur l'axe X.

A présent nous allons déplacer l'image rognée et recadrée afin qu'elle soit positionnée sur la zone gauche de la composition en division d'écran. → Clic gauche à l'aide de la souris, sur le mouvement de la piste 3, nous ouvrons le module Mouvement de piste.

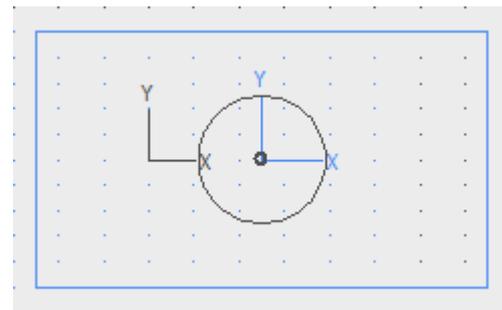
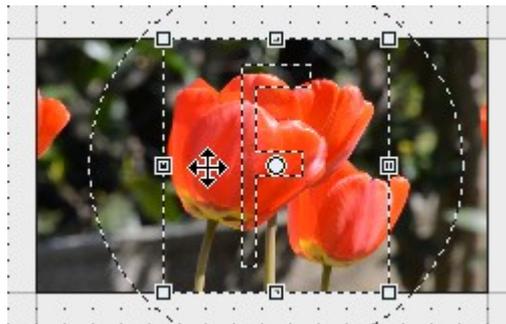


Nous vérifions que le mode Alpha source est bien sélectionné, que les outils Verrouiller le format de l'image, Mettre à l'échelle par rapport au centre, et Position sont bien actifs. L'outil Empêcher le mouvement (Y) doit être activé .

Dans la Fenêtre d'aperçu du module Mouvement de piste, avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons le rectangle de la représentation de l'événement puis nous le glissons vers la gauche.

L'événement qui sera visible sur la zone droite est importé sur la piste 2. → Nous devons répéter les mêmes opérations, que celles décrites ci-dessus : rognage de l'événement, positionnement de l'image rognée sur le centre d'intérêt de l'événement, déplacement de l'image rognée et recadrée sur la zone droite de la composition en division d'écran.

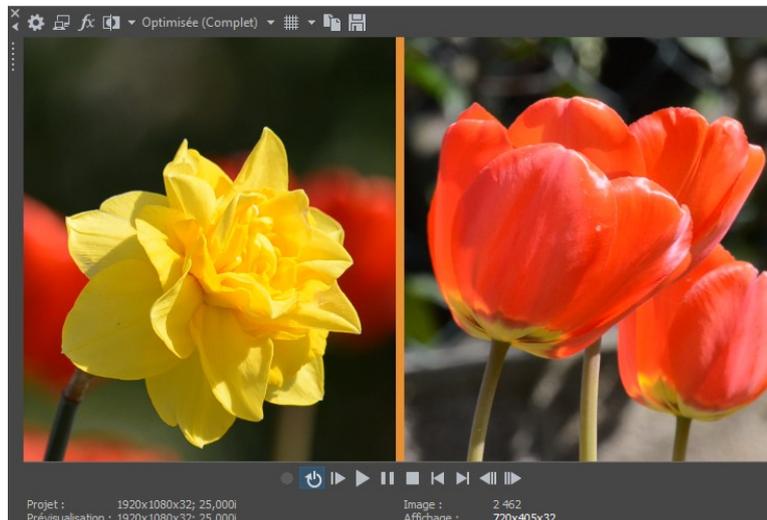
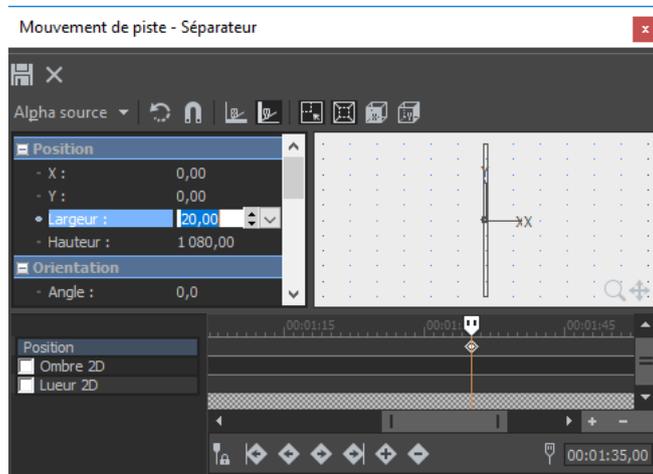
Le déplacement du rectangle de la représentation de l'événement doit être réalisé par un glissement vers la droite.



Sur la piste 1 nous allons insérer une barre de séparation verticale. → Depuis la fenêtre Media de projet -> onglet Générateur de médias -> VEGAS -> FX Couleur unie.

Avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons la vignette Orange (en fin de la liste des vignettes), puis nous la glissons sur la piste 1. Nous observons que la surface de couleur orange recouvre la totalité Fenêtre d'aperçu de la vidéo, alors que nous voulons que ce soit une simple barre de séparation verticale.

Pour redimensionner la surface de couleur. → Clic gauche à l'aide de la souris, sur le mouvement de la piste 1, nous ouvrons le module Mouvement de piste. Nous vérifions que le mode Alpha source est bien sélectionné, que les outils Verrouiller le format de l'image, Mettre à l'échelle par rapport au centre, et Position sont bien actifs. L'outil Empêcher le mouvement (Y) doit être activé . Au niveau des paramètres de Position nous affectons une largeur de 20 pixels à la largeur de la barre de séparation verticale.



Notre effet de division d'écran est à présent terminé.

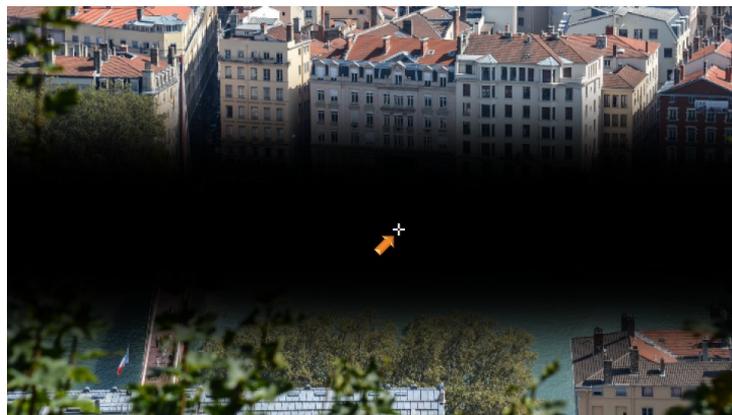
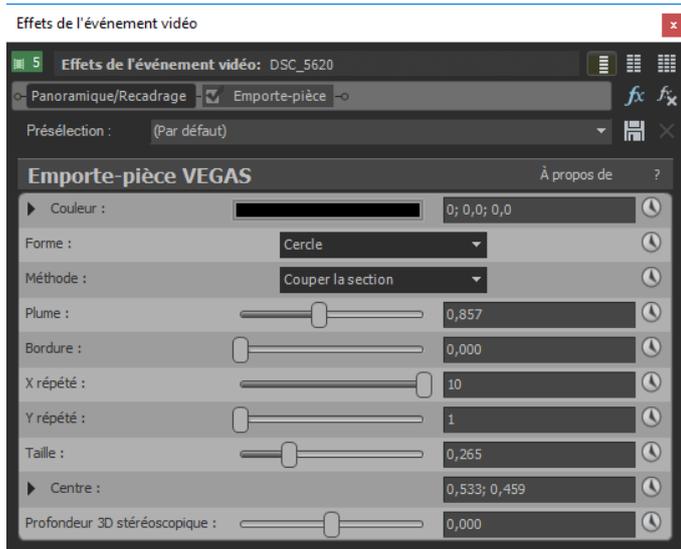
Effet miniature (Tilt Shift)

L'effet miniature (Tilt Shift) ressemble à une captation sur une maquette en modèle réduit avec la simulation d'une faible profondeur de champ. Pour que l'effet miniature soit réaliste il faut que la captation soit réalisée avec une grande focale et en vue plongeante.

Nous allons travailler sur 2 pistes distinctes. L'événement doit être dupliqué sur les pistes 1 et 2.

Sur l'événement présent sur la piste 1, la piste doit être en mode Solo **S**. → Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement présent sur la partie droite de l'événement . Le module Sélectionneur externe s'ouvre et nous choisissons VEGAS -> FX Emporte-pièce VEGAS -> Ajouter -> OK. Le module externe Emporte-pièce VEGAS s'ouvre. Par défaut la couleur Noire est sélectionnée. Pour la forme, nous sélectionnons Cercle dans la liste déroulante. Pour la Méthode, nous sélectionnons Couper la section. Nous déplaçons le curseur horizontal X répété complètement à droite (répétition 10). Concernant les réglages Plume et Taille, nous ajustons les curseurs horizontaux jusqu'à obtenir un masque emporte-pièce qui recouvre toute la zone que nous souhaitons préserver du floutage. Pour positionner correctement le masque nous

saisissons, à l'aide de la touche gauche de la souris, la cible au centre du centre du masque pour le déplacer précisément sur la zone à préserver.



Sur l'événement de la piste 1, nous allons maintenant chaîner 2 autres effets : Flou gaussien et Correcteur de couleurs. Nous nous sommes déjà familiarisés avec ces 2 effets dans les sections précédentes. Pour le Flou gaussien nous donnons des valeurs de 0,0100 pour la Gamme horizontale et la Gamme verticale. Pour le Correcteur de couleurs nous ajustons uniquement

la valeur de saturation sur une valeur relativement élevée.



Nos réglages sur l'événement présent sur la piste 1 sont à présent terminés, nous désactivons le mode solo de cette piste.

Sur l'événement présent sur la piste 2, nous appliquons un effet de Correction de couleurs. Seule la saturation est à ajuster mais sur une valeur plus faible par rapport à l'événement présent sur la piste 1 (saturation réglée à environ 1,500).

Notre effet miniature est à présente terminé.

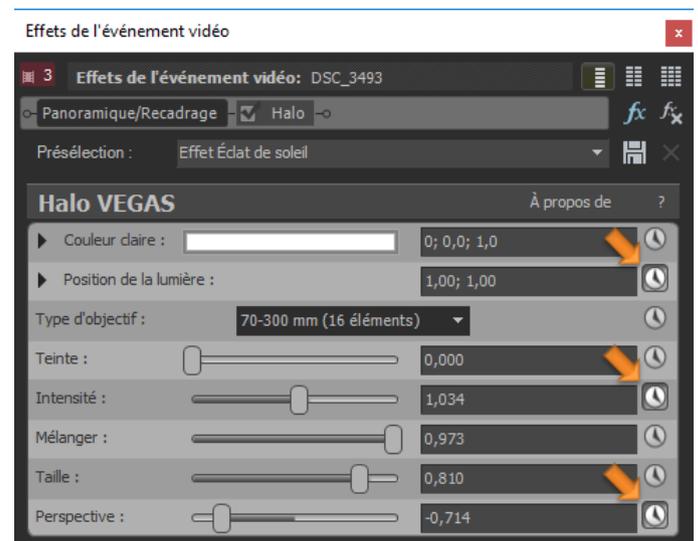


Halos lumineux (Lens Flares)

L'effet de halos lumineux, nous permet de simuler une diffusion parasite de la lumière à l'intérieur de l'objectif du dispositif de captation. Cet effet peut s'avérer d'autant plus utile sur des captations issues d'un Smartphone de moyenne gamme, et sur lequel l'objectif est réduit à son minimum quand au nombre de lentilles.

Pour ajouter des halos lumineux. → Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement présent sur la partie droite de l'événement .

Le module Sélectionneur externe s'ouvre et nous choisissons VEGAS -> FX Halo VEGAS -> Ajouter -> OK. Le module externe Effet de l'événement vidéo s'ouvre.

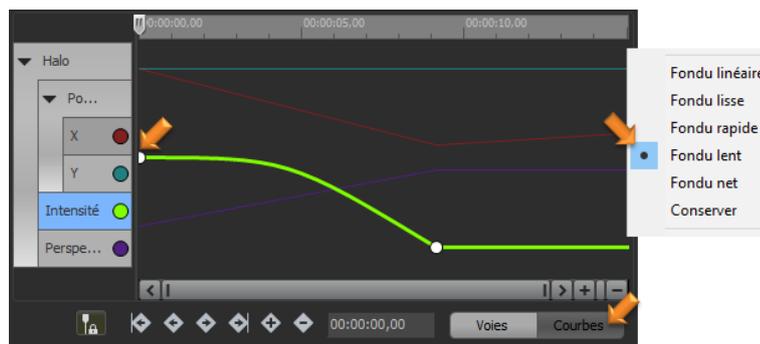
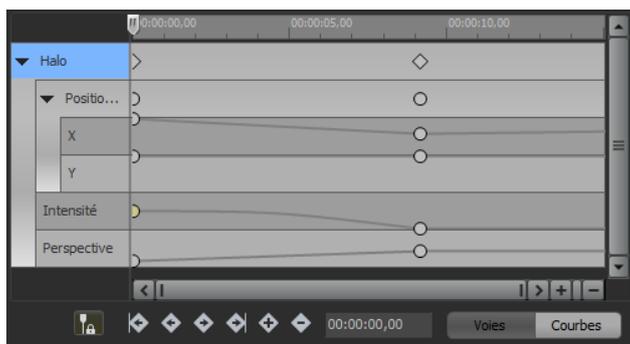


Nous avons à notre disposition plusieurs présélections prêtes à l'emploi : Objectif 35 mm, 105 mm - Focale fixe, 70-300 mm - Focale variable, Objectif standard et Effet Éclat de soleil. Nous pouvons expérimenter ces présélections.

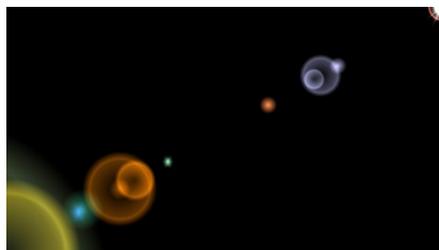
D'autres réglages nous permettent d'ajuster de nombreux paramètres. La Couleur des halos lumineux, la Position de la lumière d'émission, sa Teinte, son Intensité, son degré de Mélange, sa Taille et sa Perspective. Nous pouvons expérimenter tous ces réglages.

Lors de lecture des précédentes sections, vous vous êtes sans doute demandé à quoi peut bien servir l'outil Horloge  présent sur la droite de la plupart des différents réglages d'effets. Cet outil va nous permettre d'animer un ou un groupe de réglages, avec la pose de points clés.

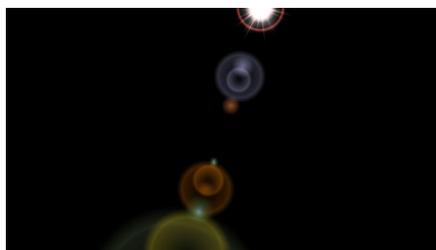
Nous activons l'animation des paramètres : Position de la lumière, Intensité et Perspective. Immédiatement sur la partie basse du module externe Effet de l'événement vidéo, nous remarquons la présence des pistes de contrôle d'animation par points clés. Nous pouvons poser notre premier groupe de points clés au début de notre événement, puis un second groupe de points clés là où nous le souhaitons, et ainsi de suite.



Nous pouvons déplacer un seul, ou un groupe, de points clés avec la touche gauche de la souris enfoncée, sur la barre temporelle du contrôleur du module Effets de l'événement vidéo.



Départ des halos lumineux



Arrivée des halos lumineux

Si nous passons en mode d'affichage Courbe, nous sommes en mesure de choisir le type de courbe d'interpolation entre 2 points clés et sur un réglage particulier. Dans notre exemple nous affectons une interpolation lente sur le paramètre intensité.

Trucages vidéo

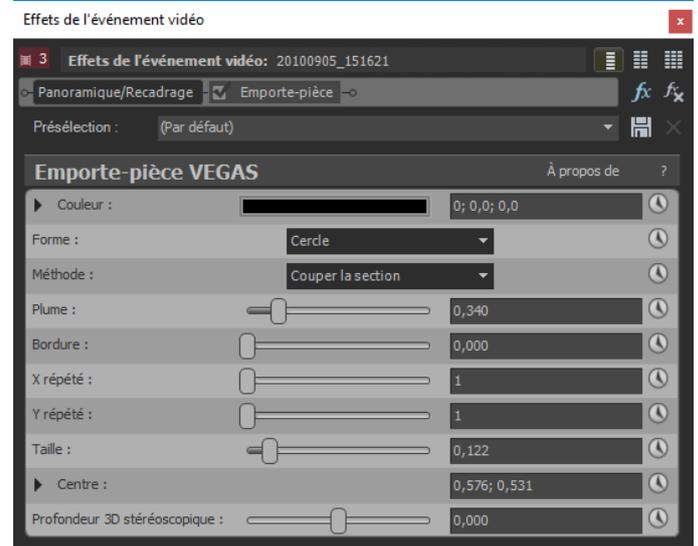
Flouter des visages

Sur une captation de scène de rue ou bien lors d'une interview, nous pouvons être amenés à flouter un ou plusieurs visages de personnes, présentes dans le plan, pour les rendre anonymes.

Nous allons voir comment flouter 3 visages en mouvement. Nous allons travailler sur 4 pistes distinctes. L'événement doit être dupliqué sur les pistes 1 à 4.

Sur l'événement présent sur la piste 3 (floutage du premier visage), la piste doit être en mode Solo **S**. → Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement présent sur la partie droite de l'événement . Le module Sélectionneur externe s'ouvre et nous choisissons VEGAS -> FX Emporte-pièce VEGAS -> Ajouter -> OK. Le module externe Emporte-pièce VEGAS s'ouvre. Par défaut la couleur Noire est sélectionnée. Pour la forme, nous sélectionnons Cercle dans la liste déroulante. Pour la Méthode, nous sélectionnons Couper la section. Nous commençons par ajuster la taille du masque de l'Emporte-pièce, puis de le centrer sur le premier visage.

Le masque doit recouvrir tout le visage. Nous poursuivons avec la Taille de la Plume pour adoucir la périphérie du masque.

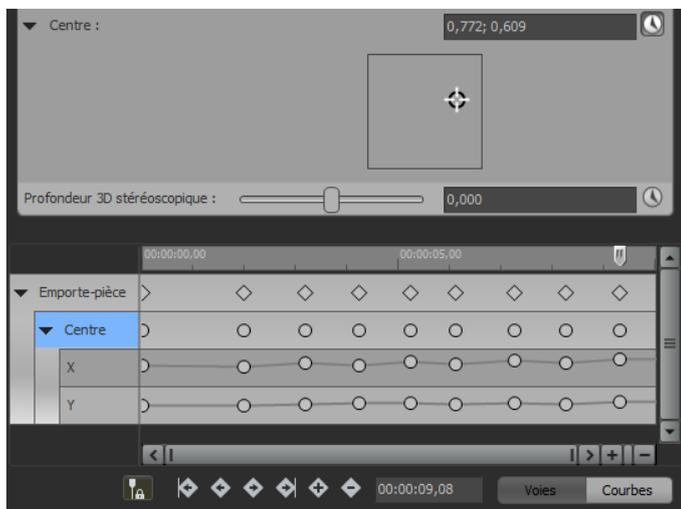


Les réglages sur le masque Emporte-pièce étant maintenant terminés, nous inversons la Méthode pour la basculer en mode Garder la section. A présent nous allons chaîner un effet de Flou gaussien. Nous donnons des valeurs de 0,0800 pour la Gamme horizontale et la Gamme verticale. Le floutage de notre premier visage est à présent terminé, nous désactivons le mode solo de cette piste 3.

Nous répétons les mêmes opérations sur l'événement présent sur la piste 2 pour flouter le second visage. Nous avons chaîné une première fois une valeur de Flou gaussien à l'événement présent sur la piste 3. Pour les événements présents sur les pistes 2 et 3, les valeurs de Flou gaussien doivent être réduites. Valeur de 0,0500 pour la piste 2 et valeur de 0,0300 pour la piste 1.



Nota : dans le cadre du respect du droit à l'image, les visages des 3 personnes ont été volontairement floutés dans les 3 exemples de position des masques Emporte-pièce.



Dans notre exemple, les visages des personnes 2 et 3 sont statiques durant tout le plan, alors que la personne interviewée se dandine de gauche à droite, puis de droite à gauche. Nous allons animer, à l'aide de points clés, le masque Emporte-pièce afin que celui-ci suive le mouvement de dandinement du visage.

Il nous suffit de retoucher progressivement la position la position de la cible du masque Emporte-pièce.

Pour achever notre effet de floutage, nous truquons la voix de la personne interviewée en appliquant un effet de Tonalité audio. Cet effet est expliqué dans une section suivante.

Incrustation en fond vert (chromakey)

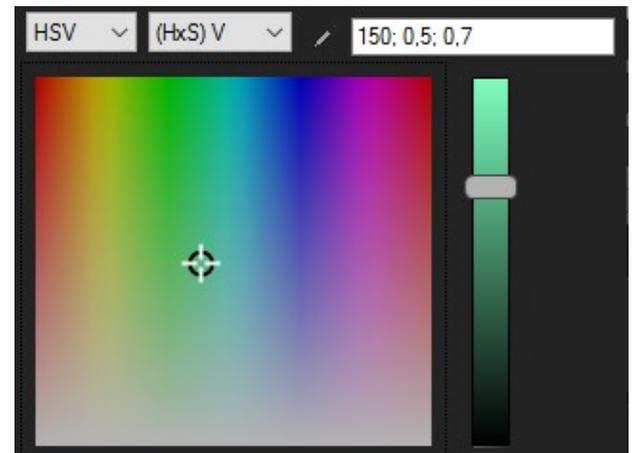
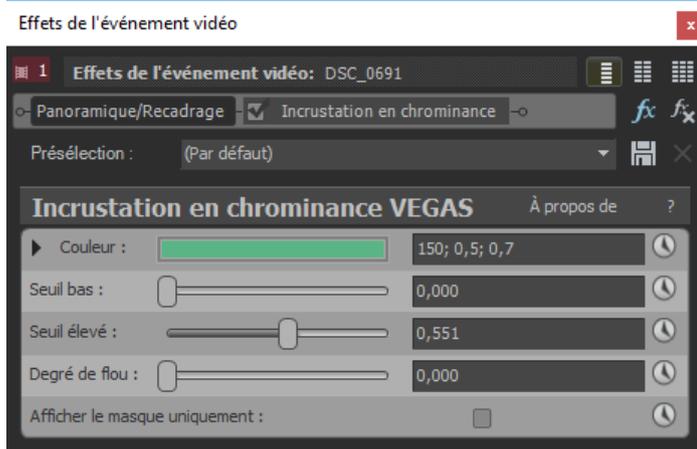
L'incrustation en fond vert nous permet de placer une personne ou un objet dans un autre décor. Pour se faire, la captation de la personne ou de l'objet doit être réalisée en studio et en technique dite de fond vert. Sur les sites marchands nous pouvons trouver des kits pour moins de 120 €, comprenant 2 pieds télescopiques, une barre transversale, une toile de couleur verte de 3 x 3m, et de 2 sources d'éclairage avec les lampes, les pieds télescopiques et les parapluies.

Pour réaliser une incrustation en fond vert nous allons travailler sur 2 pistes. Le décor est sur la piste 2 et la personne ou l'objet tourné en fond vert est sur la piste 1.

Sur l'événement présent sur la piste 1. → Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement présent sur la partie droite de l'événement .



Le module Sélectionneur externe s'ouvre et nous choisissons VEGAS -> FX Incrustation en chrominance VEGAS -> Ajouter -> OK. Le module externe Incrustation en chrominance s'ouvre. Par défaut la couleur Bleue est sélectionnée. Nous cliquons sur la couleur bleue, et à l'aide de la pipette du sélecteur de couleur, nous cliquons sur la couleur du fond vert de l'événement présent sur la piste 1 pour choisir la couleur de transparence. Nous ajustons les curseurs horizontaux Seuil bas et Seuil élevé pour obtenir un résultat satisfaisant d'effet d'incrustation. Au besoin nous pouvons revenir sur le réglage de la couleur de transparence. Notre effet d'incrustation en fond vert est à présent terminé.





Exemple 1

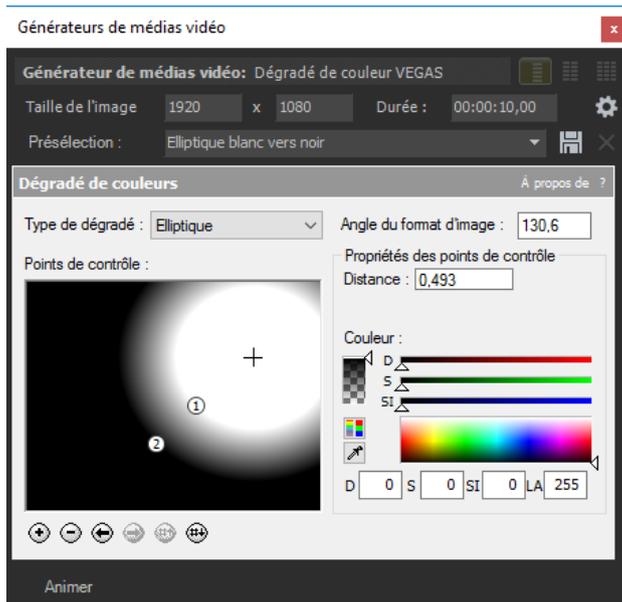


Exemple 2

Incrustation douce

Pour un film de voyage dans une lointaine contrée, bien souvent nous commençons le montage de notre montage avec quelques plans sur le mode de transport lui-même, comme le ou les vols en avions. Durant ces longs vols, nous rêvons déjà aux plages paradisiaques que nous avons découvertes. Rien de tel que d'inclure au début de notre film, un plan en incrustation douce.

Nous allons travailler sur 3 pistes distinctes et nous allons découvrir la notion de piste Parent et de piste Enfant. L'événement principal doit être sur la piste 3. L'événement en incrustation douce doit être sur la piste 2.



Sur la piste 1 nous insérons un dégradé de couleur. → Depuis la fenêtre Media de projet -> onglet Générateur de médias -> VEGAS -> Dégradé de couleur. Avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons la vignette Elliptique blanc vers noir, puis nous la glissons sur la piste 1.

Au niveau du module externe Générateurs de médias vidéo nous saisissons la cible au centre de l'ellipse pour la positionner dans la zone où nous souhaitons insérer notre incrustation douce.

Le point de contrôle ① nous permet d'ajuster la taille de l'ellipse. Le point de contrôle ② nous permet d'ajuster la zone du dégradé.

L'option Animer nous permet de donner, éventuellement, du mouvement à notre Ellipse par la pose de points clés.

Maintenant nous allons appliquer un effet de masque à la forme elliptique (événement sur la piste 1). → Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement . Le module Sélectionneur externe s'ouvre et nous choisissons VEGAS -> FX Générateur de masque VEGAS -> Ajouter -> OK. En règle générale les réglages proposés par défaut conviennent parfaitement.

Pour visualiser correctement l'application du masque nous activons l'option Inverser.

Si besoin, nous pouvons ajuster avec précision : a) la position de l'ellipse, b) la position de l'événement qui sera en incrustation douce. Pour cela nous appliquons un Mouvement de piste sur la piste 2.

Désormais l'événement en incrustation douce est en place ainsi que son masque. Nous désactivons l'option Inverser.

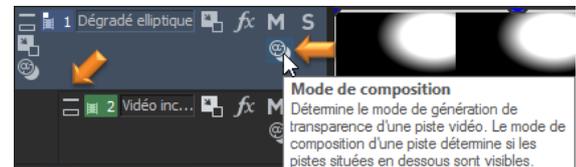
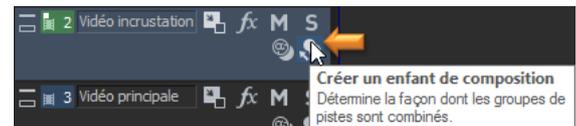
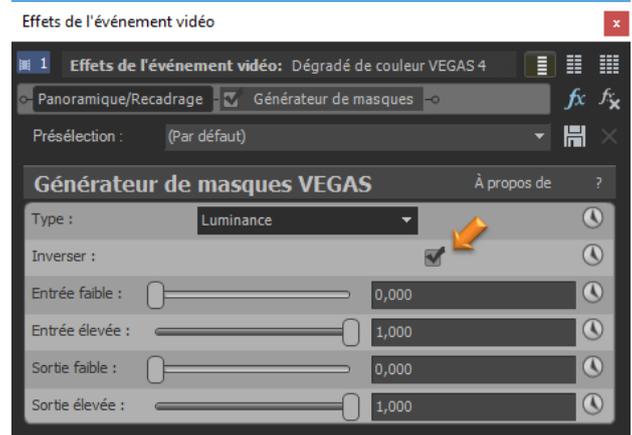
Afin de bien comprendre le rôle des masques, il est essentiel de connaître la notion de piste Parent / piste Enfant. La piste Parent est la piste la plus importante dans un groupe de 2 pistes. C'est cette piste qui génère le masque d'incrustation.

Notre événement en incrustation douce est en piste 2. Cette piste doit être la piste Enfant de la piste 1 (piste Parent) qui contient le dégradé elliptique et son masque associé.

Pour rendre la piste 2 comme Enfant de la piste 1 (piste Parent), nous cliquons sur l'outil Créer un enfant de composition .

Pour terminer notre incrustation douce, nous devons modifier le mode de composition de la piste 1 (piste Parent). Nous cliquons sur l'outil Mode de composition , puis nous choisissons le mode Multiplier (Masque) en lieu et place du mode normal (Alpha source). Nous pouvons remarquer que l'identifiant de la piste 2 est décalé sur la droite. Ceci indique bien que la piste 2 est une piste Enfant de la piste 1 (piste Parent).

Pour obtenir de plus amples informations sur la Composition et les masques, nous vous invitons à consulter l'aide en ligne proposée par VEGAS Movie Studio, rubrique Composition vidéo.



Selon l'effet d'incrustation douce que nous souhaitons obtenir, nous pouvons changer la forme du dégradé : linéaire, elliptique ou rectangulaire.



Dégradé elliptique



Dégradé linéaire

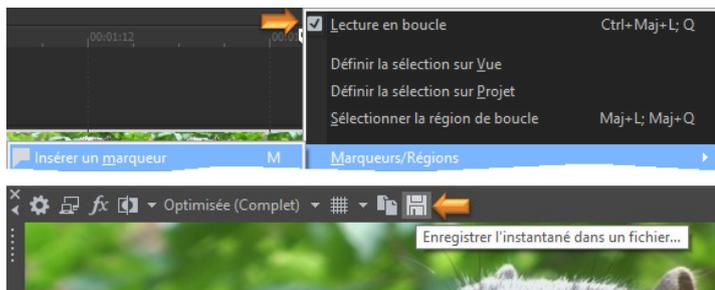
Arrêt sur image

Il peut être intéressant de geler une image d'un événement sur quelques secondes afin de suspendre le temps sur une action ou pour montrer une situation particulière, un souvenir, un détail, une expression d'étonnement ou de joie.

Le cas typique de l'emploi d'un arrêt sur image consiste à simuler une prise de photographie virtuelle dans un événement afin que notre public puisse s'imprégner des détails de la scène figée. Dans ce cas, l'effet d'arrêt sur image est à coupler avec le déclic caractéristique de l'obturateur d'un appareil photo et pourquoi pas de simuler un coup de flash lors du montage et sur 4 images par exemple.

Pour simuler la prise d'une photographie virtuelle, nous allons travailler sur 2 pistes distinctes.

Sur la piste 2 nous insérons notre événement. → Nous positionnons le curseur de lecture à l'endroit où nous souhaitons intégrer notre instantané d'arrêt sur image. Avec un clic droit à



l'aide de la souris sur la barre des marqueurs, nous insérons un Marqueur. Nous légendons ce marqueur avec un texte explicite comme Arrêt sur image. Ce marqueur va nous servir de repère pour la suite des opérations.

Nous allons prendre un instantané de notre événement. → Depuis la fenêtre d'aperçu de la vidéo, nous cliquons sur l'outil Enregistrer

l'instantané dans un fichier . Nous donnons un nom à notre fichier d'image fixe, comme Image-Fixe_01, et nous indiquons le dossier d'enregistrement comme Medias du projet et nous

choisissons le format de l'enregistrement (JPG ou PNG). Une fois notre instantané enregistré, nous allons dans la Fenêtre Média de projet. Notre instantané est présent sous la forme d'une vignette. A l'aide de la touche gauche de la souris enfoncée, nous glissons cette vignette sur la piste 1 et nous alignons le début de cet événement sur la ligne du marqueur Arrêt sur image.

A l'aide du Mouvement de piste, nous pouvons réduire la taille de l'instantané, le décentrer, lui donner une légère rotation de quelques degrés, et même lui ajouter un encadrement de couleur blanche.

Pour enjoliver notre prise de photographie virtuelle, nous allons simuler un coup de flash. Sur l'événement présent sur la piste 2, nous allons modifier la luminosité sur quelques images. Nous savons comment modifier la luminosité et le contraste, nous allons juste poser 3 points clés sur le seul paramètre luminosité.

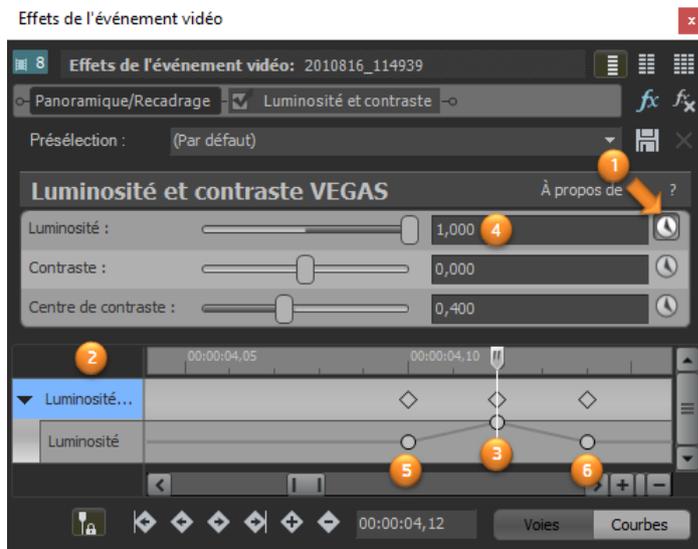
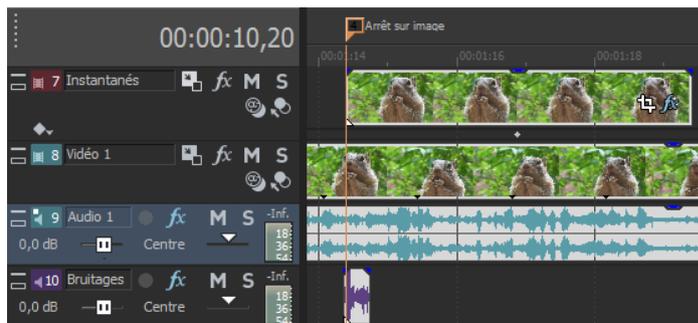
Dans le module externe Luminosité et contraste VEGAS, nous activons l'animation du paramètre Luminosité ①.

La piste de contrôle d'animation par points clés du paramètre Luminosité devient active ②.

Nous posons un premier point clé sur la position temporelle qui est en correspondance avec la ligne du marqueur Arrêt sur image ③.

Nous réglons la luminosité sur la valeur maximale de 1,000 ④. Nous posons 2 autres points clés avec un décalage de 2 images de part et d'autre du premier point clé ⑤ et ⑥.

Pour ces 2 nouveaux points clés, nous réglons la luminosité à une valeur de 0.000.





Pour terminer notre effet de prise d'une photographie virtuelle, nous ajoutons un événement de bruitage de déclic de l'obturateur d'un appareil photographique. Bruitage que nous pouvons trouver aisément sur le web.

Mode rafale

Le mode rafale, avec plusieurs arrêts sur image successifs peut être employé dans le cas du montage d'un film sur un événement sportif comme par exemple : un saut à ski, une figure de snowboard, une épreuve équestre, etc. Le mode rafale nous permet également de jouer au paparazzi !

Nous procédons de la même façon que pour un arrêt sur image, en créant autant d'instantanés que de détails que nous souhaitons mettre en valeur.



Lecture arrière

Dans un montage de film, une lecture arrière permet de reculer le temps sur quelques secondes afin de revenir sur une situation insolite ou cocasse et qui pourrait passer inaperçue, car trop courte ou noyée dans les détails d'une scène vidéo.

La lecture arrière permet également de réaliser une scène inhabituelle comme le fait de gober, à tous les coups une cerise ou bien de faire apparaître un objet disparu comme un ballon de baudruche explosé et qui se reforme. Autres cas de plans insolites comme un chapeau qui se met en place tout seul sur la tête d'une personne, le rallumage des bougies sur un gâteau d'anniversaire, une personne qui sort de l'eau...



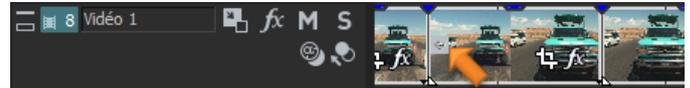
Pour une lecture arrière sur une partie d'un événement nous allons commencer par fractionner notre événement.

L'événement complet s'étend du point d'entrée **A** au point de sortie **D**. Dans cet événement nous souhaitons réaliser une lecture arrière sur la portion comprise entre les points **B** et **C**.

Nous fractionnons notre événement à 2 reprises aux points **B** et **C**. Nous glissons la partie fractionnée **C** à **D** en aval de la piste. Nous dupliquons la partie **B** à **C** 2 fois. C'est sur la première duplication, que nous allons effectuer notre lecture arrière. La seconde duplication va nous servir à reprendre le cours chronologique de notre événement une fois la lecture arrière terminée.



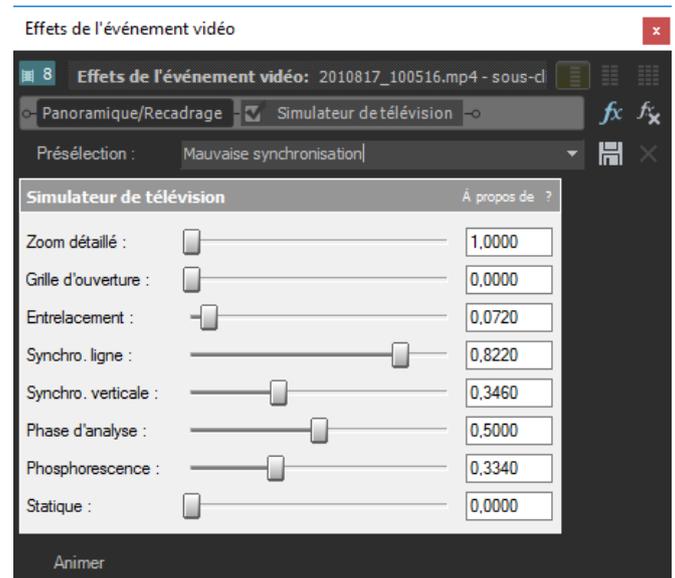
Pour une lecture arrière sur la première duplication. → Clic droit à l'aide de la souris sur l'événement -> Inverser. Nous observons la présence, sur la partie gauche de l'événement, d'un symbole en forme de flèche orientée vers la gauche ←, qui nous indique une inversion du sens de lecture.



Pour terminer notre lecture arrière, nous pouvons simuler un effet de perturbation de signal du type de celui que l'on pouvait visualiser lors de la lecture arrière d'une ancienne cassette VHS lue sur nos antiques magnétoscopes.

Pour ajouter des perturbations de signal. → Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement  présent sur la partie droite de l'événement sur lequel nous avons appliqué une inversion de lecture. Le module Sélectionneur externe s'ouvre et nous choisissons VEGAS -> FX Simulateur de télévision VEGAS -> Ajouter -> OK. Le module externe Effet de l'événement vidéo s'ouvre. Nous avons à notre disposition 2 types de présélection : Aspect TV et Mauvaise synchronisation. La seconde présélection convient mieux à l'effet que nous souhaitons simuler.

Le réglage de grille d'ouverture est à passer à une valeur de 0,0000, la valeur d'entrelacement est à réduire, les valeurs de Synchro. Ligne et de Synchro. Verticale peuvent être ajustées.



Ralenti (Slowmotion)

Dans un montage de film, l'utilisation du ralenti exprime de la poésie à une scène, il évoque également la flânerie ou la contemplation : le temps qui passe, l'expression de l'amour et de la passion, l'apaisement.

Pour étirer la durée d'un événement sans en modifier le contenu. → Barre d'outils de transport et de modification -> Outil de modification -> Outil d'étirement et de compression de la durée . Nous saisissons le bord droit de l'événement. Le pointeur de la souris se transforme en

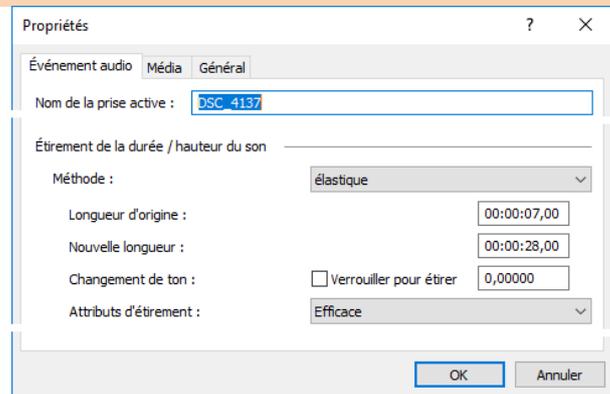


curseur d'étirement de la durée .

Nous déplaçons ce curseur vers la droite pour créer un ralenti par étirement de l'événement. Un zigzag apparaît entre les images de l'événement, ce qui indique que l'étirement est bien appliqué.

Nous pouvons afficher le pourcentage d'étirement. → Barre d'outils principale -> Affichage -> Informations sur la prise active.

Nota : la valeur d'étirement ne peut pas excéder un pourcentage de 25 %. Ralenti de x 0,25.



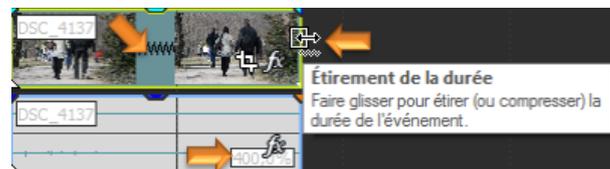
Si nous souhaitons que la tonalité de l'audio soit également modifiée, nous procédons à un clic droit à l'aide de la souris -> Propriétés.

Nous vérifions que la Méthode élastique est activée au niveau des propriétés Étirement de la durée / hauteur du son.

Le rapport de durée entre la Longueur d'origine et la Nouvelle longueur de l'événement, doit correspondre au pourcentage d'étirement.

Accélérés (Fastmotion)

En opposition au ralenti, l'utilisation de l'accélééré exprime l'agitation, la cohue, la gesticulation, par la compression du temps.



Pour comprimer la durée d'un événement sans en modifier le contenu, nous procédons de la même façon que pour un ralenti mais au lieu d'étirer l'événement, nous le comprimons.

Nous observons que le zigzag qui apparaît entre les images de l'événement est bien plus dense, ce qui indique que la compression est bien appliquée.

Nota : la valeur de compression ne peut pas excéder un pourcentage de 400 %. Ce qui correspond à un accéléré de x 4.

Intervalle de temps (Time-lapse)

L'intervalle de temps nous permet de réaliser une animation vidéo à partir d'une série de photographies prises à un intervalle de temps donné pour présenter en un temps plus court l'évolution d'une scène photographie sur une longue période. Quelques exemples typiques d'intervalle de temps : mouvement de nuages à grande vitesse, coucher de soleil en accéléré, voute céleste étoilée, travaux de construction d'un immeuble, etc.

Nous partons d'une série de photographies prises toutes les 5 secondes d'un paysage nuageux.

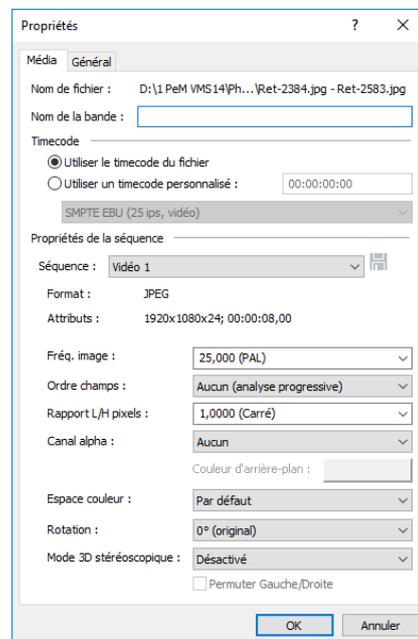
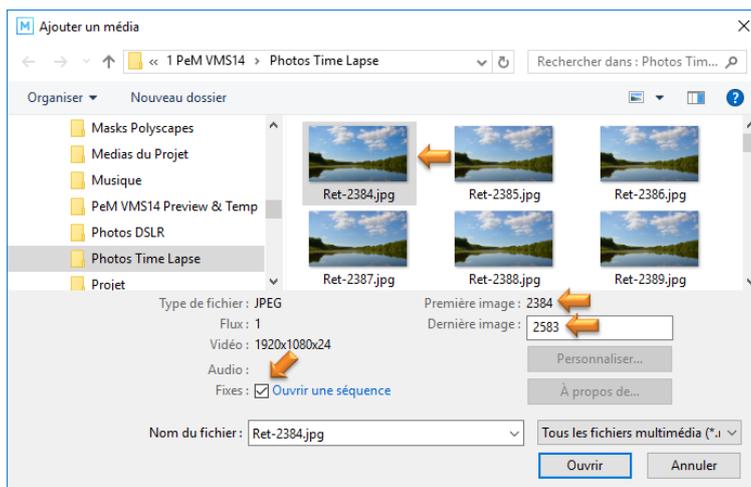
→ Barre d'outils principale -> Projet -> Ajouter un média. La boîte de dialogue s'ouvre.

Après avoir localisé le dossier qui contient la série de photographies de notre intervalle de temps, nous sélectionnons la première photographie de la série, puis nous cochons l'option Ouvrir une séquence. La première et la dernière photographie sont indiquées dans cette boîte de dialogue.

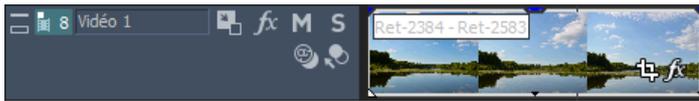
Nous validons par le bouton Ouvrir.

La seconde boîte de dialogue nous confirme le type de séquence vidéo.

Notre séquence est créée dans le



dossier Média de projet et elle est visible sous la forme d'une vignette. Avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons cette vignette, puis par un glisser / déposer nous la déposons sur une des pistes de la barre temporelle.



La série de photographies est considérée comme un événement vidéo sur lequel il est possible d'appliquer tout type de correction, d'effet ou d'animation par points clés.

Polyscapes

Maintenant nous sommes familiarisés avec les principaux modules externes proposés par VEGAS Movie Studio. Nous avons la possibilité de donner libre cours à notre imagination et pourquoi pas nous lancer dans la réalisation de Polyscapes. Les possesseurs d'un Smartphone d'une célèbre marque seront ravis de pouvoir reproduire les effets de fonds d'écran dans les montages de leurs films !

Des exemples de ce qu'il est possible d'élaborer en faisant appel à notre esprit créatif !



Trucages audio

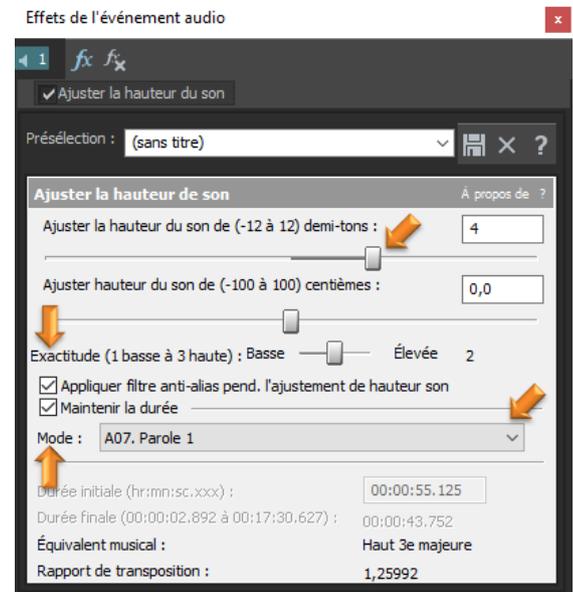
Tonalité audio

Dans une précédente section, nous avons traité du floutage de visages. Nous pouvons truquer la voix de la personne interviewée en modifiant la tonalité de sa voix.

Pour modifier la tonalité audio. → Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement présent sur la partie droite de l'événement . Le module Sélectionneur externe s'ouvre et nous choisissons FX Ajuster la hauteur du son -> Ajouter -> OK.

Le module externe Ajuster la hauteur du son s'ouvre. Nous réglons le curseur horizontal Ajuster la hauteur du son sur la valeur de 4 demi-tons pour truquer une voix masculine. Pour truquer une voix féminine, nous réglons le curseur horizontal Ajuster la hauteur du son sur la valeur de -4 demi-tons.

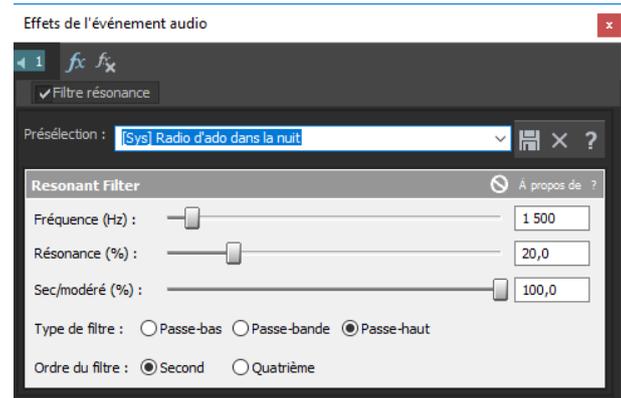
Pour ne pas modifier la durée de l'événement, nous cochons l'option Maintenir la durée. Pour une voix seule, nous sélectionnons le mode A07, Parole 1, dans la liste déroulante. L'option Appliquer filtre anti-alias est à cocher.



Simuler une voix au téléphone

Dans un montage de film, nous pouvons jouer sur 2 plans d'une conversation entre 2 personnes dont une est en liaison téléphonique.

Pour truquer la voix de la personne qui converse au téléphone. → Clic gauche à l'aide de la souris sur le symbole Effet d'événement présent sur la partie droite de l'événement . Le module Sélectionneur externe s'ouvre et nous choisissons FX Filtre résonance -> Ajouter -> OK. Dans le module externe Filtre résonance nous choisissons Radio d'ado dans la nuit dans la liste déroulante Présélection.



Transitions

L'ajout de transitions nous permet de peaufiner notre montage de film en jouant sur les enchaînements entre les différents événements. Pour un enchaînement brutal, une transition franche assure une continuité dans la narration. A contrario, une transition franche ne donne pas la liberté de situer un changement de lieu ou d'espace temps.

En général on n'utilise que 3 types de transitions, qui dans le langage cinématographique ont chacune une signification bien particulière et correspondent à trois utilisations bien définies et détaillées dans les sections qui suivent.

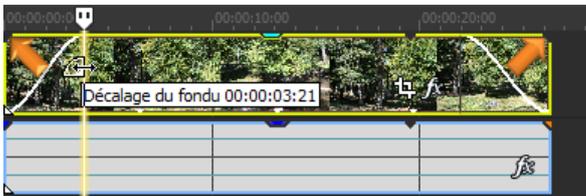
Transition franche



Le passage d'un plan à l'autre se fait sans aucun effet de transition. C'est le type d'enchaînement le utilisé lors des changements de plans. En général cela rend possible d'assurer la continuité dans la narration, le temps et l'espace.

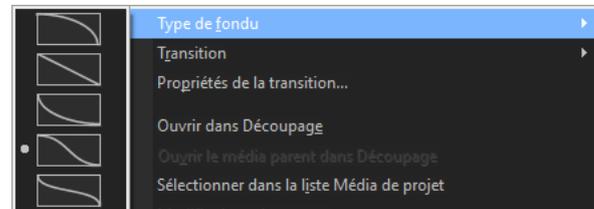
Fondu au noir

Logiquement une suite de scènes situées dans le temps ou dans un même lieu, commence et se termine par un fondu au noir.



Si nous saisissons la poignée supérieure gauche, le pointeur de la souris se transforme en curseur de fondu . Il nous reste à déplacer ce curseur vers la droite pour créer un fondu à l'ouverture. Nous pouvons répéter l'opération en saisissant la poignée supérieure droite pour créer un fondu à la fermeture.

Nous pouvons modifier le type de la courbe de fondu.
➔ Clic gauche à l'aide de la souris sur la courbe de fondu -> Type de fondu. Nous avons le choix de 5 types de courbes : fondu Lent, fondu Linéaire, fondu Rapide, fondu Lisse et fondu Précis. Par défaut la courbe de fondu est du type fondu Lisse.



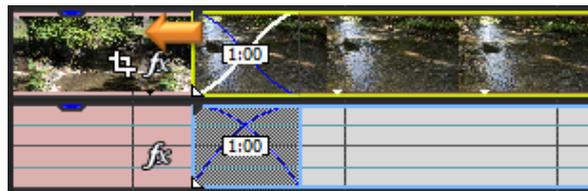
La durée d'un fondu au noir est comprise entre 5 et 15 images pour un fondu entre 2 scènes. D'environ 1 seconde pour un fondu à l'ouverture d'un film et peut aller jusqu'à 4 secondes pour un fondu à la fermeture à la fin d'un film.

Fondu enchaîné

Le fondu enchaîné s'utilise idéalement sur des séquences de paysages. Il consent également de transmettre la sensation du temps qui passe ou même de changer de lieu.

Pour réaliser un fondu enchaîné nous devons activer l'outil 

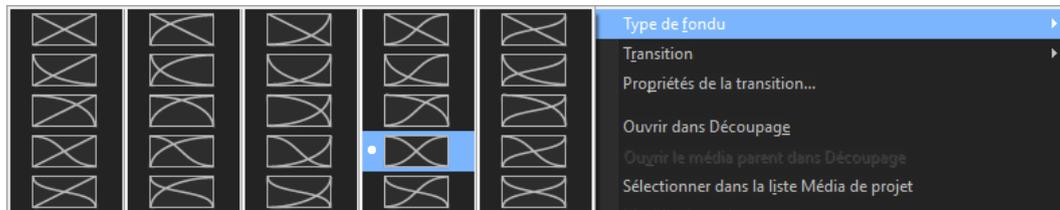
→ Avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons un événement, puis par un glissé nous télescopons l'événement adjacent.



La durée du fondu enchaîné s'affiche en direct dans un petit rectangle. Si nous souhaitons que tous les événements situés en aval soient automatiquement déplacés, nous devons au préalable activer l'outil réajustement automatique . La durée d'un fondu enchaîné peut se situer entre 10 images et 3 secondes.

Nous pouvons modifier le type de la combinaison des courbes de fondu.

→ Clic gauche à l'aide de la souris sur la combinaison des courbes de fondu -> Type de fondu.

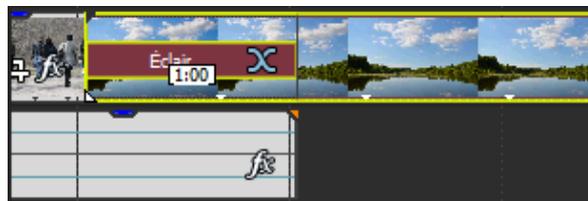


Nous avons le choix de 25 types de courbes qui sont des combinaisons de fondu Lent, fondu Linéaire, fondu Rapide, fondu Lisse et fondu Précis. Par défaut la combinaison des courbes de fondu est du type fondus Lisses.

Fondu au blanc

Le cas, plus rare, d'un fondu au blanc entre 2 événements, nous autorise un saut temporel dans le futur ou dans le passé. Nous commençons par réaliser un traditionnel fondu enchaîné entre 2 événements. Sur ce fondu enchaîné nous allons appliquer une transition de type Éclair.

→ Depuis la fenêtre Media de projet -> onglet Transitions -> VEGAS -> FX Éclair. Avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons la vignette Éclair atténué, puis nous la glissons sur le fondu enchaîné initial.



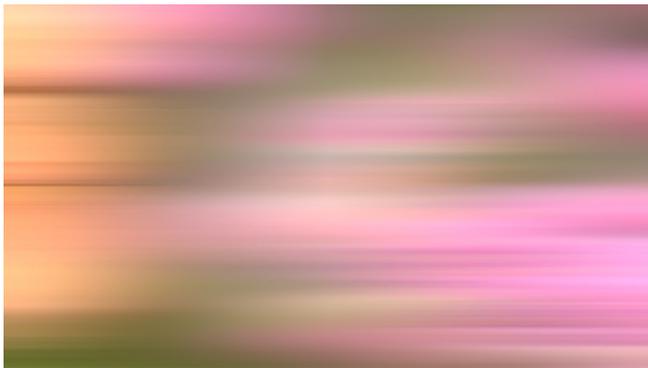
Nous observons que la symbolisation de la combinaison des courbes de fondu est remplacée par un rectangle de couleur brune, qui indique le type de la transition insérée (Éclair) et que le symbole Transition  est présent sur la partie droite de l'événement Transition.

Autres transitions

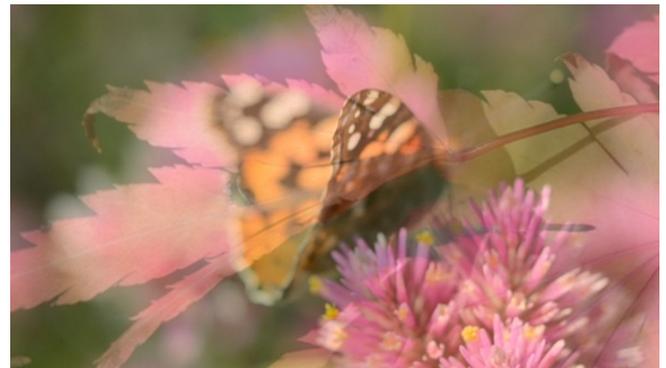
VEGAS Movie Studio met à notre disposition de très nombreuses transitions. Si certaines présentent un intérêt évident, nous allons éviter d'utiliser des transitions relativement farfelues comme les balayages circulaires, les balayages dégradés en forme de cœur, d'étoile, de spirale, les transitions 3D, etc. Ces transitions n'ont pas d'autre effet que d'en mettre plein la vue, mais au risque d'assimiler notre montage de film, à une réalisation d'amateur débutant, surtout si elles sont utilisées à outrance et à tort et à travers...

Cependant tout n'est pas à mettre à la poubelle ! Les transitions par étirement horizontal ou vertical permettent, par exemple, de projeter la scène suivante dans une action passée ou à venir, ou dans un autre lieu. Il en est de même avec les transitions par effet de zoom.

A chacun de nous d'utiliser ces types de transitions selon la thématique propre au film que l'on souhaite monter. A titre d'exemple, sur une thématique de film de voyage, des transitions par fondu enchaîné sont tout à fait adaptées. Dans le cas d'un film sur des activités sportives, des transitions par effet de zoom, de flash par fondu au blanc sont à privilégier.



Etirement horizontal



Zoom croisé A/B lent



Portails Mondrian



Poussée vers la gauche

Narration en voix-off

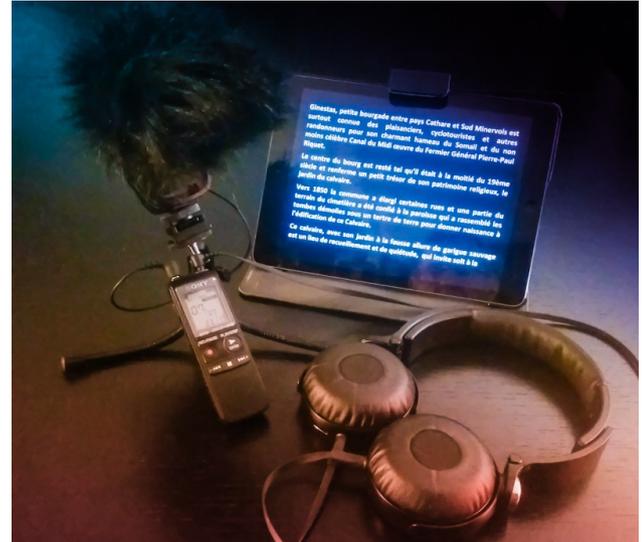
L'ajout d'une narration en voix-off dans un montage de film nous permet de renforcer l'impact émotionnel de certaines scènes. Une narration en début de film peut nous aider à situer un lieu, une personne, ou une époque par exemple.

L'enregistrement d'une narration de qualité est un exercice difficile pour les amateurs que nous sommes, tant au niveau de la diction qu'au niveau des matériels : cabine, microphone, etc.

Cependant nous pouvons obtenir des enregistrements audio tout à fait satisfaisants à l'aide d'un simple Smartphone ou d'un dictaphone numérique.

Libre à nous d'incorporer ensuite la captation audio dans notre montage de film.

Si nous avons à notre disposition une tablette numérique, cette dernière peut tout à fait nous servir de prompteur pour la lecture du texte de notre narration.



Enregistrement direct

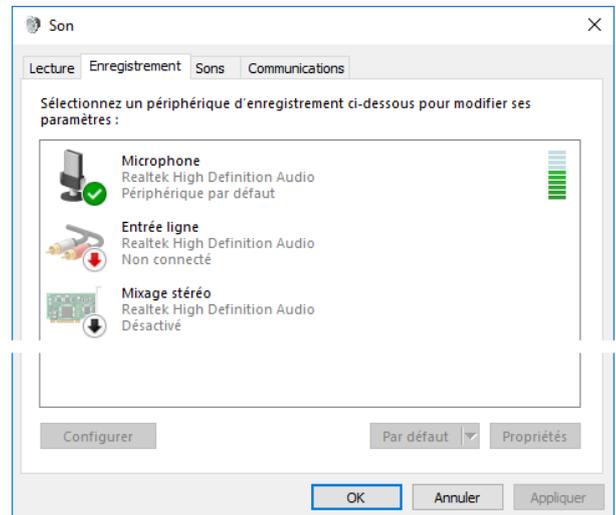
Si nous disposons d'un microphone, nous pouvons tout à fait le raccorder sur l'entrée ad hoc de notre ordinateur et procéder ainsi à la captation audio du texte de notre narration.

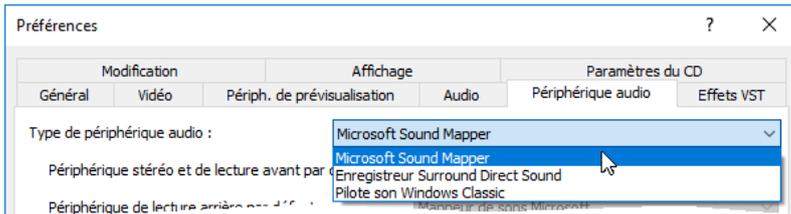
Une fois le microphone raccordé, nous devons vérifier son activation dans la liste des périphériques d'enregistrement.

Cette opération s'effectue depuis Windows.

→ Barre des tâches -> Clic droit sur le haut-parleur -> Périphériques d'enregistrement.

Dans la boîte de dialogue Son -> Onglet Enregistrement, l'entrée Microphone doit être activée.





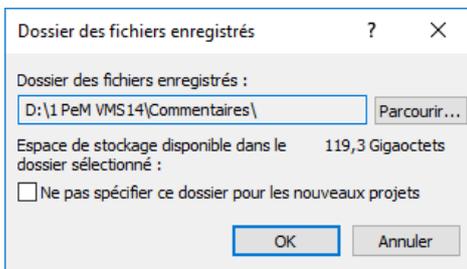
Dans VEGAS Movie Studio nous vérifions le type de Périphérique d'enregistrement audio par défaut.

→ Barre d'outils principale -> Options -> Préférences... -> Onglet -> Périphérique audio.

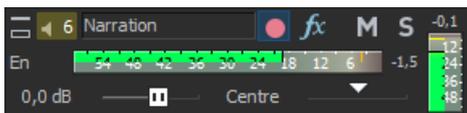
Au niveau du type de périphérique audio, nous sélectionnons : Microsoft Sound Mapper. Ensuite nous insérons une nouvelle piste audio que nous nommons Narration.



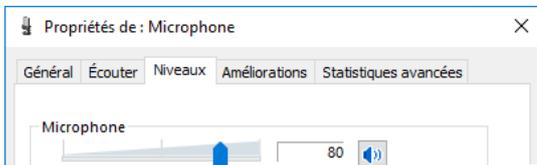
→ Nous positionnons le curseur de lecture à l'endroit où nous souhaitons intégrer le début de l'enregistrement direct de notre narration. Nous activons l'outil Prêt à enregistrer.



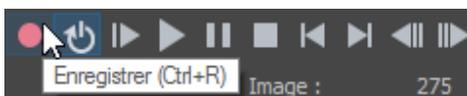
Une boîte de dialogue s'ouvre et nous devons modifier le chemin d'enregistrement proposé par défaut C:\Users*\Documents\Movie Studio 14.0 Platinum Projets\.. Nous spécifions un des dossiers de destination créés lors de l'organisation de notre environnement de travail, c'est-à-dire D:\1 PeM VMS14\Commentaires\



Un crête mètre horizontal est à présent visible au niveau des paramètres de la piste de narration et nous pouvons contrôler le niveau audio en parlant devant le microphone afin de nous prémunir d'un niveau audio d'enregistrement trop faible ou saturé.

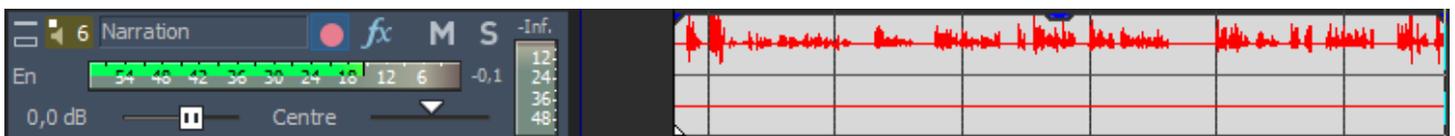


Si le niveau audio d'enregistrement est trop faible ou trop élevé, nous devons retourner sous Windows et dans les paramètres du Microphone, nous ajustons le niveau d'amplification.



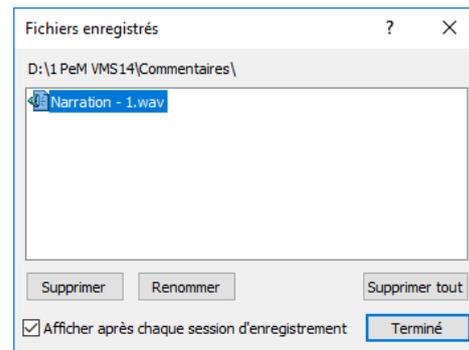
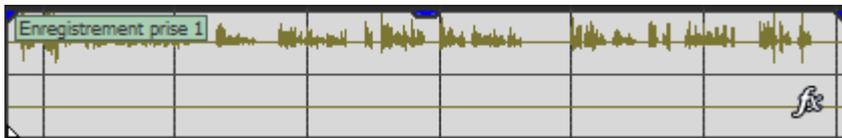
Nous sommes prêts à lancer l'enregistrement de notre narration. → Depuis la fenêtre d'aperçu de la vidéo nous cliquons sur l'outil Enregistrer.

Une fois que nous avons lancé l'enregistrement de notre narration, nous observons que l'événement se matérialise en direct sur la barre temporelle.



Une fois le texte de notre narration entièrement lu, nous pouvons stopper l'enregistrement direct par un clic sur l'outil Arrêt  de la fenêtre d'aperçu de la vidéo.

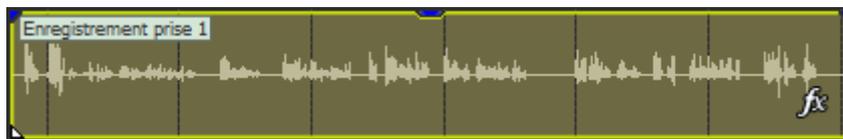
Une boîte de dialogue s'ouvre et elle nous indique le nom du fichier audio enregistré en direct. Si nous jugeons que notre diction a été parfaite et sans passages indistincts, nous pouvons conserver cet enregistrement audio.



Sur ce nouvel événement, et si besoin, nous pouvons apporter des corrections audio telles que : normalisation du volume, suppression des bruits de fond, atténuation des sifflantes. Corrections que nous avons abordées dans de précédentes sections.

Combiner un son monophonique sur 2 canaux

Nous avons utilisé un microphone monophonique lors de l'enregistrement du texte de notre narration. La captation est présente sur le seul canal gauche. Afin que notre narration soit restituée avec une écoute au centre, nous allons combiner les canaux Gauche et Droit. → Clic droit sur l'événement avec la souris -> Canaux -> Combiner.



Fractionner notre narration

Pris dans le feu de l'action ou sous le coup du stress, nous avons enregistré le texte de notre narration en une seule traite et sans trop se soucier de la cohérence temporelle de notre narration. Qu'à cela ne tienne, nous allons rectifier notre erreur en fractionnant notre enregistrement direct, et caler aux bons endroits, chaque partie de notre narration sur la barre temporelle. Le fractionnement de l'événement narration se fait par l'outil  ou la touche de raccourci S. Lorsque tous les points de fractionnement ont été réalisés, il nous suffit de déplacer chaque partie de notre narration sur la barre temporelle.



Illustration musicale

Il est essentiel de bien choisir les illustrations musicales de son film pour créer une émotion chez le spectateur, car la musique doit parfaitement se marier avec les images. Idéalement le choix de l'illustration musicale est à définir avant de monter son film, voire même avant de tourner la première scène de son film.

Si le film monté est destiné à être diffusé dans le cadre exclusif du cercle familial, nous pouvons choisir une illustration musicale dans sa CD thèque et sans se soucier des droits d'auteur.

Par contre si notre film finalisé est destiné à être diffusé sur le web, les sites de partage et autres réseaux sociaux, nous devons rester dans la légalité vis-à-vis des codes internationaux de la propriété littéraire et artistique. Le droit de l'auteur est reconnu par les 166 pays signataires de la convention de Berne.

Dans le cas d'une diffusion hors du cercle familial, notre choix pour les illustrations musicales peut se faire sur les licences suivantes :

- **Domaine public** : c'est-à-dire que l'auteur est mort depuis plus de 70 ans et qu'il n'y a pas d'ayants droits. Ceci couvre plus particulièrement la musique classique. Ceci reste avéré uniquement pour la musique, mais en aucun cas sur les enregistrements commerciaux de la dite musique. Dans ce cas de figure, il nous faudra interpréter nous même cette musique ou bien faire appel à un ami musicien par exemple.
- **Libre de droits** : c'est-à-dire que l'artiste cède tous ses droits et que nous pouvons l'utiliser librement. Attention car libre de droits ne veut pas dire gratuit. Bien au contraire, une musique libre de droits peut valoir plusieurs centaines d'Euro en fonction de son utilisation et de la diffusion que l'on en fait. Il convient de bien analyser les conditions de licences associées aux musiques libres de droit.
- **Creative Commons** : l'artiste diffuse ses créations musicales bien souvent gratuitement ou pour quelques Euro tout au plus et selon des conditions de licences bien précises. Au minimum l'artiste demande à ce que son nom soit cité (attribution), il peut interdire un usage commercial (non commercial), de plus il peut interdire de modifier son œuvre (non modifiable), ou bien demander à ce que l'utilisation de son œuvre soit partagée à l'identique. Dans le cas de notre film finalisé, nous serons tenus de le diffuser dans les mêmes conditions (création dérivée à partager selon la même licence).

Les licences Creative Commons sont les plus adaptées pour nos illustrations musicales. Pour rechercher des musiques, nous pouvons consulter une liste de sites web dédiés sur ce lien <https://creativecommons.org/about/program-areas/arts-culture/arts-culture-resources/legalmusicforvideos/>

Extraire l'audio à partir d'un CD

Le montage de notre film est destiné à être diffusé sur le web. Nous allons opter pour une musique libre de droits acquise en toute légalité sur un CD, auprès d'un éditeur de musique spécialisé dans les musiques de sonorisation de films, vidéos et autres sites web.

L'éditeur nous concède, à titre exceptionnel, une licence de droits de diffusion sur le web et à titre gracieux. La contrepartie étant que nous citons cet éditeur au niveau du générique de fin de notre film.

Pour extraire l'audio à partir d'un CD, nous devons au préalable insérer un CD dans le chariot du lecteur de CD de notre ordinateur.

➔ Barre d'outils principale -> Projet -> Extraire l'audio à partir du CD...

La boîte de dialogue qui s'ouvre liste toutes les pistes audio contenues dans le CD.

Notre musique d'illustration est en piste 03.

Nous pouvons lancer une Lecture pour nous assurer qu'il s'agit bien de la bonne piste.

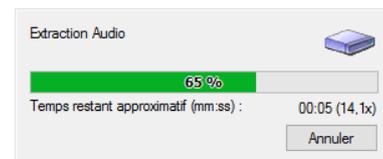
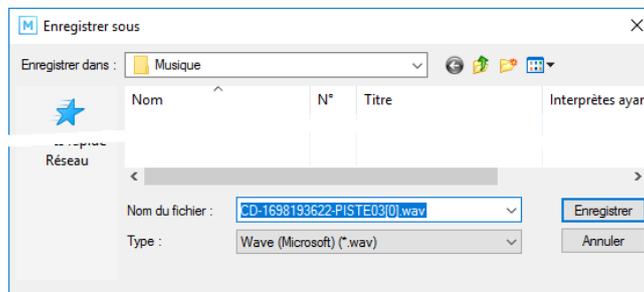
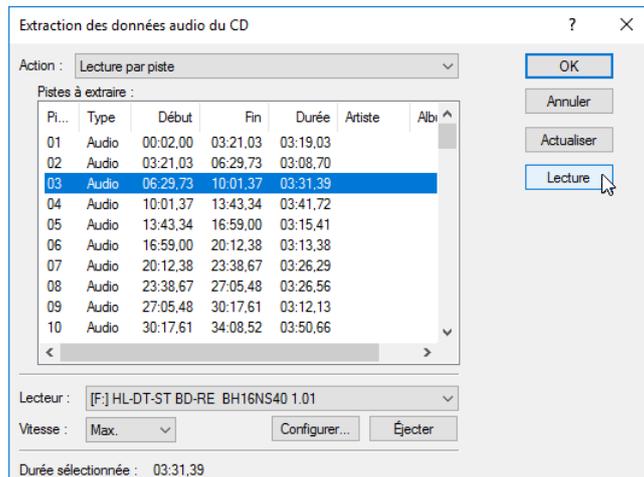
Après cette vérification nous validons notre choix par un clic gauche avec la souris sur le bouton OK.

Une nouvelle boîte de dialogue s'ouvre et nous devons modifier le chemin d'enregistrement proposé par défaut C:\Users*\Documents\Movie Studio 14.0 Platinum Projets\

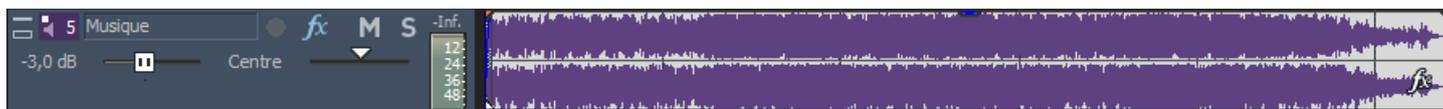
Nous spécifions un des dossiers de destination créés lors de l'organisation de notre environnement de travail, c'est-à-dire D:\1 PeM VMS14\Musique\

Nous pouvons suivre l'extraction des données audio de la piste 03 du CD et avec une conversion directe en fichier WAV.

Une fois l'extraction terminée, le fichier WAV est visible dans la fenêtre Média de projet. ➔ A l'aide de la souris et de la touche gauche enfoncée, nous saisissons, la vignette du fichier WAV, puis par un glisser/ déposé nous déposons ce fichier sur une nouvelle piste de la base temporelle.

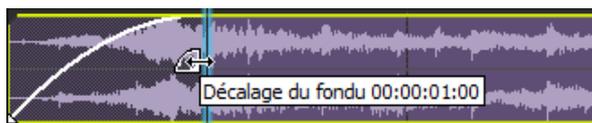


Le fichier WAV de notre illustration musicale est à présent sur la base temporelle.

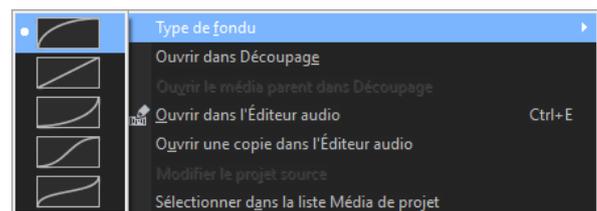


Fondus en entrée et en sortie

Tout comme pour l'ouverture et la fermeture des scènes d'un film avec des fondus au noir, notre illustration musicale doit débuter avec une montée progressive du son et se terminer avec une diminution progressive du son.



Si nous saisissons la poignée supérieure gauche de notre événement d'illustration musicale, le pointeur de la souris se transforme en curseur de fondu . Il nous reste à déplacer ce curseur vers la droite pour créer un fondu à l'ouverture. Nous pouvons répéter l'opération en saisissant la poignée supérieure droite, puis de le déplacer vers la gauche pour créer un fondu à la fermeture.



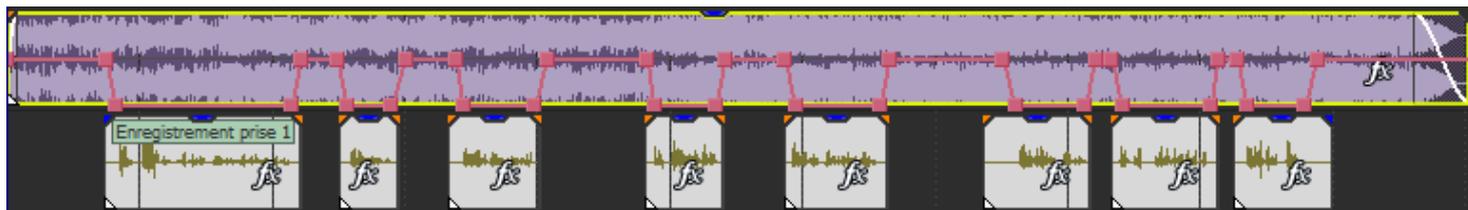
Nous pouvons modifier le type de la courbe de fondu. ➔ Clic gauche à l'aide de la souris sur la courbe de fondu -> Type de fondu. Nous avons le choix de 5 types de courbes : fondu Lent, fondu Linéaire, fondu Rapide, fondu Lisse et fondu Précis. Par défaut la courbe de fondu est du type fondu Lent.

La durée typique d'un fondu à l'ouverture est d'environ 1 seconde avec une courbe de fondu Lent. Pour un fondu en fermeture, cette durée peut varier entre 1 et 4 secondes pour la fin de notre film avec une courbe de fondu Précise.

Enveloppe de volume

Pour rendre intelligible notre narration en voix off par rapport au volume de notre illustration musicale, nous devons atténuer le niveau de gain audio de notre illustration musicale au regard chaque partie de notre narration sur la barre temporelle.

Nous avons abordé l'enveloppe de volume dans une précédente section. Nous devons juste insérer des points clés au regard de chaque partie de notre narration.



Titres et génériques

Si les images, la narration et l'illustration musicale sont les éléments majeurs pour créer l'émotion chez les spectateurs de notre film monté, pour autant nous ne devons pas négliger l'importance des titres qui contribuent à participer à l'histoire.

Nota : pour les titres il est indispensable de bien les orthographier au risque de semer un malaise chez nos spectateurs et nous mettre dans l'embarras !

Choix de la police de caractères

Le choix des polices de caractères est déterminant pour enrichir le projet de notre film. Rien de plus désagréable à l'écran qu'une police de caractère avec empattement de la famille Serif (Time New Roman à titre d'exemple) Ces polices étant appropriées à l'imprimerie. Nous devons préférer des polices de caractères Sans Serif c'est-à-dire modernes, sobres, épurées et surtout parfaitement lisibles à l'écran. Les polices de caractères stylisées sont à utiliser au cas par cas.

Les polices de caractères digitales sont l'œuvre de graphistes professionnels ou de sociétés commerciales spécialisées (fondeurs) dans la création et la commercialisation des dites polices, comme Adobe, Agfa-Monotype ITC, Linotype, pour ne citer qu'elles. A ce titre le droit d'auteur s'applique également, puisqu'au final ce ne sont que des images de graphies soumises à des licences d'utilisation.

Il existe de nombreux sites web qui proposent des polices de caractères en téléchargement gratuit. Une nouvelle fois téléchargement gratuit ne veut pas dire libre de droits. Dans ce cas de figure il convient de bien vérifier les conditions de licence d'utilisation : utilisation libre et 100% gratuite, usage personnel et privé uniquement, rétribution libre (donationware), etc.

En conclusion, et au même titre que pour le choix de nos musiques d'illustration, nous devons être vigilants sur le choix de nos polices de caractères pour les titres et génériques de nos films destinés à être diffusés sur le web, les sites de partage et autres réseaux sociaux, sous peine d'être dans l'illégalité en enfreignant les droits de l'auteur.

Taille des caractères

Une taille de caractères trop petite n'est pas forcément le bon choix. Pour assurer une bonne lisibilité de nos titres et autres génériques la taille des caractères, sur un projet de film en HD 1080, ne doit pas être inférieure à 8 points, ce qui correspond à environ 32 pixels en hauteur d'image et pour les caractères en majuscules. La taille maximale des caractères se conforme à la seule règle de l'aspect esthétique du titre et du nombre de caractères bien sûr. Rien ne nous empêche de mettre le titre : USA, avec une taille de 148 points.

Couleur des caractères

Nous devons éviter d'adopter des couleurs trop saturées comme le rouge pur, le vert pur, le bleu pur, ou le jaune (sauf pour les sous-titres). Si nous prenons comme référence les films commerciaux, c'est bien souvent les couleurs blanche ou noire qui prédominent pour les titres et autres génériques.

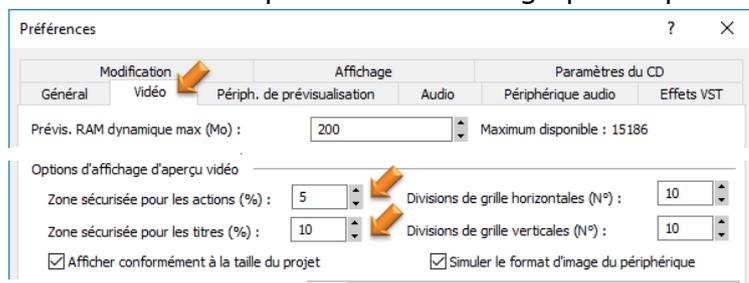
De même nous allons éviter d'affecter une couleur différente sur chacune des lettres d'un de nos titres, sauf exceptionnellement si la thématique du titre de notre film nous l'impose.

Emplacement des titres

L'emplacement du texte de nos titres est très important. Bien que les téléviseurs à écran plat actuels ne posent plus de problèmes de rognage d'image (cropping) comme leurs ancêtres à écran cathodique, il est recommandé de respecter les zones de sécurité d'affichage de l'image.

L'organisation EBU (European Broadcasting Union) spécifie les zones de sécurité recommandées pour les productions télévisuelles au format 16:9 (spécification R 95 de juillet 2016), qui sont les suivantes :

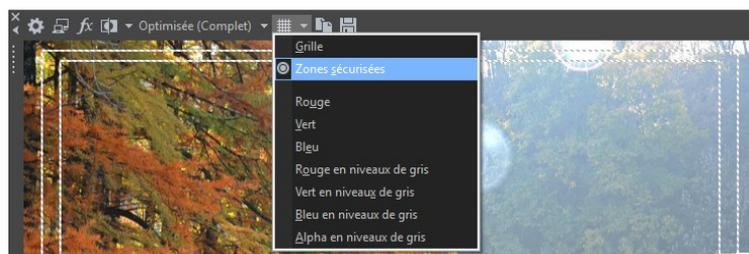
- 3,5 % sur le pourtour de l'image pleine pour la zone sécurisée des actions ;
- 5 % sur le pourtour de l'image pleine pour la zone sécurisée des graphismes et titres.



VEGAS Movie Studio est paramétré avec des zones de 10 % et de 20 %.

Nous allons modifier ces paramètres.

➔ Barre d'outils principale -> Options -> Préférences... -> Onglet -> Vidéo. Par sécurité nous modifions les paramètres sur des valeurs de 5 % et 10%.



Après avoir modifié les paramètres, nous allons afficher ces zones de sécurité.

Nous allons activer l'outil Superpositions  de la barre d'outils de la fenêtre d'aperçu de la vidéo. Dans la liste déroulante, nous activons l'option Zones sécurisées. Les textes de nos titres devront

être placés à l'intérieur du plus petit rectangle matérialisé par des lignes hachurées.

Indépendamment de ces zones de sécurité, nous devons nous abstenir de placer le texte d'un titre sur des visages ou des éléments importants de nos scènes vidéo.

Temps d'affichage des titres et des génériques

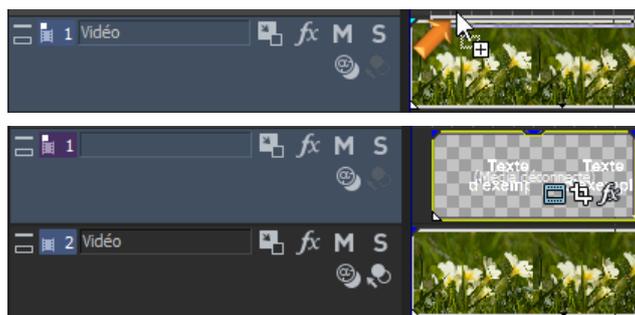
Selon la densité du texte de nos titres et autres génériques, nos spectateurs doivent avoir le temps de les lire en intégralité et de comprendre ce qui est écrit. Pour nos spectateurs un temps d'affichage du message texte trop court va générer de la frustration, à contrario un temps d'affichage trop long peut entraîner de la lassitude.

Une petite astuce pour nous aider à déterminer un temps d'affichage correct. Avec l'aide d'un chronomètre, nous prenons le temps de lire, à voix haute, le texte de notre titre ou de notre générique. Nous multiplions par 1,5 ce temps de lecture pour déterminer la durée optimale du temps d'affichage de notre titre ou de notre générique.

Titre

Nous allons insérer notre premier titre. → Depuis la fenêtre Media de projet -> onglet Générateur de médias -> VEGAS -> FX (Hérité) Texte.

Avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons la première vignette Texte par défaut avec un fond en damier (fond transparent) puis nous la glissons au dessus de la piste 1 sur laquelle sont présent nos événements déjà montés. Le curseur de notre souris est accompagné d'un petit symbole d'ajout de piste  une nouvelle piste est automatiquement créée et le module externe de Texte s'ouvre.

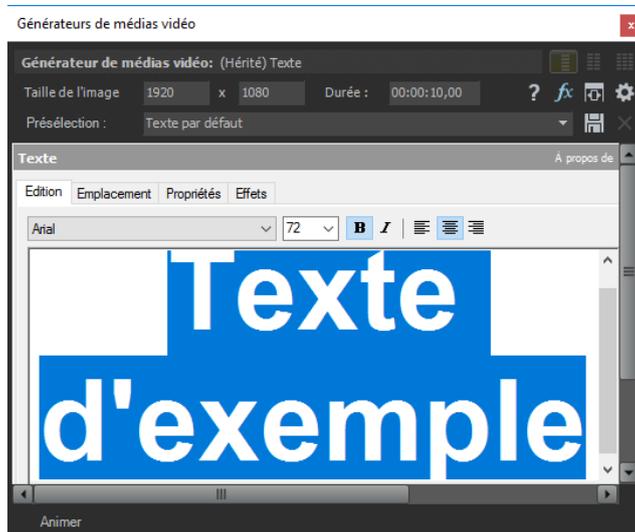


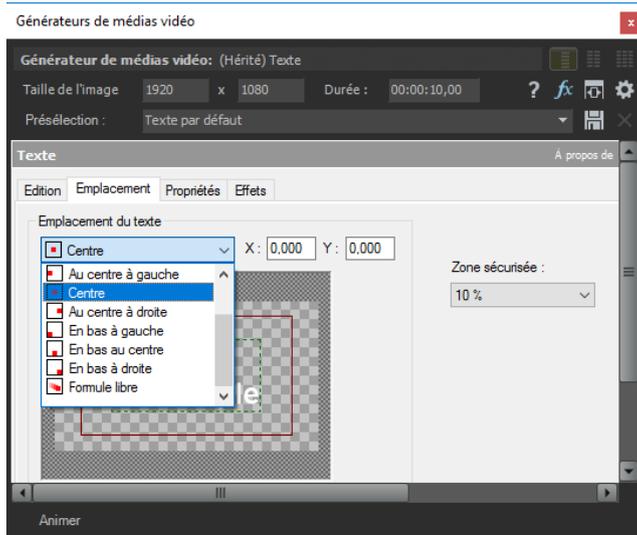
Nous pouvons spécifier le temps d'affichage de notre titre. Par défaut la durée est de 10 secondes.

Au niveau de l'éditeur de Texte, nous relevons la présence de 4 onglets : Edition, Emplacement, Propriétés et Effets.

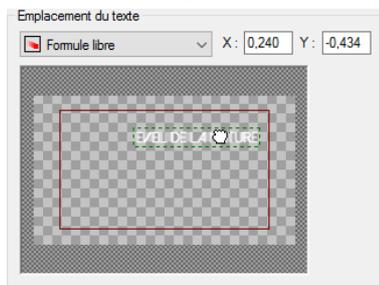
Dans l'onglet édition, nous sélectionnons le texte proposé par défaut, puis nous l'effaçons. Nous écrivons le texte de notre premier titre. Nous modifions la police de caractères par défaut au profit de la police de notre choix. Nous modifions également la taille des caractères.

Le texte peut être mis en caractères gras, en italiques, justifié à gauche, au centre ou à droite.

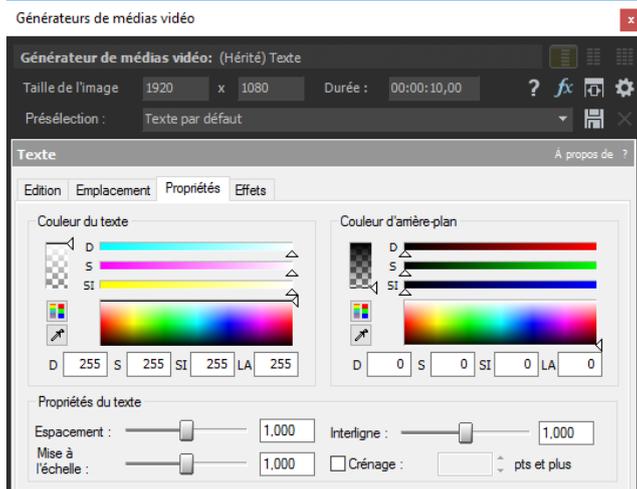




Au niveau de l'onglet Emplacement, la liste déroulante Emplacement du texte, nous propose 7 types d'emplacements prédéfinis. Nous pouvons choisir un emplacement de titre libre en positions horizontale (X) et verticale (y). Pour se faire, avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons l'encadré du texte de notre titre puis



nous le déplaçons à notre guise. Le pointeur de la souris prend la forme d'une main fermée. Les compteurs de position X et Y indiquent la nouvelle position.



Par l'onglet Propriétés nous pouvons changer la couleur du texte de notre titre et / ou lui donner de la transparence.

Sur les propriétés du texte, nous pouvons régler l'espacement entre les caractères, tout comme nous pouvons modifier la taille des caractères à l'aide du curseur horizontal Mise à l'échelle.

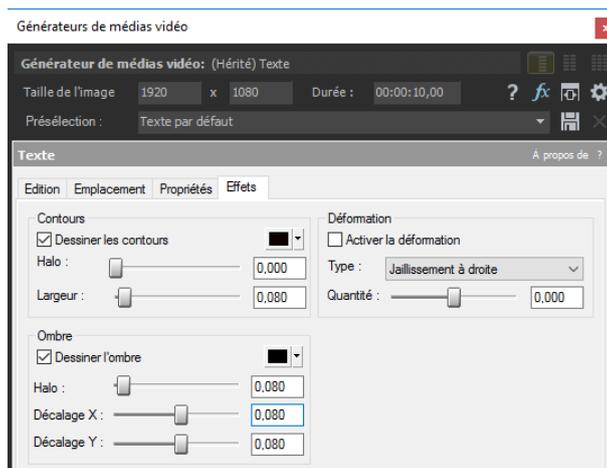
Nous pouvons attribuer une couleur d'arrière-plan à notre titre et donner une valeur de transparence à cette couleur de fond. Dans ce cas, l'événement vidéo présent sur la piste inférieure à celle du titre, transparaîtra avec un voile de la couleur d'arrière-plan.



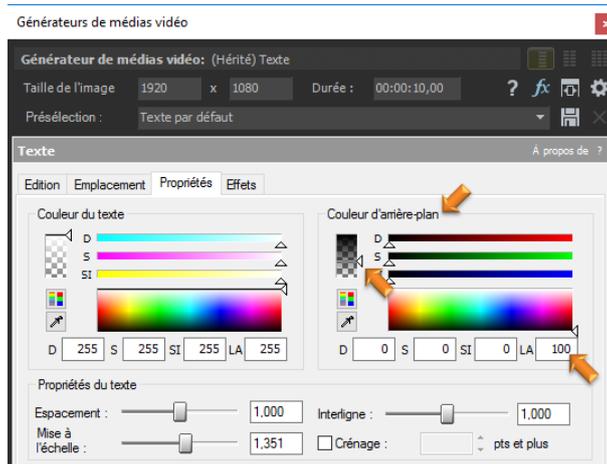
Si notre titre et la couleur des caractères se perdent, dans le contenu de la scène vidéo en fond, nous pouvons augmenter le contraste de lisibilité.

Nous pouvons utiliser par des artifices comme les ombres portées, des contours de couleur sombre autour des caractères, flouter la vidéo en fond ou ajouter une surface de couleur sombre et en semi transparence.

Par l'onglet Effets nous pouvons ajouter des contours et des ombres portées pour accroître la lisibilité du texte de notre titre.



Par l'onglet Propriétés nous pouvons ajouter une Couleur d'arrière-plan pour accroître la lisibilité du texte de notre titre. La couleur choisie est le noir avec une valeur de transparence de 100. Les dimensions de la surface de couleur sont modifiées avec la fonction recadrage sur l'événement titre.



Vidéo en fond floutée

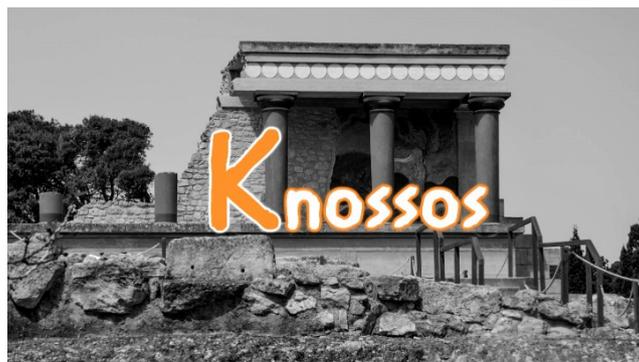


Titre flouté

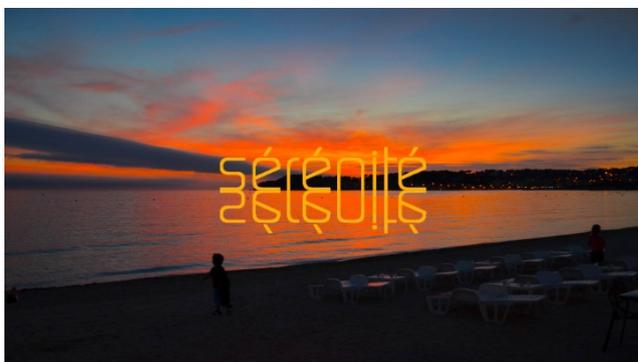


Réglage de l'espacement entre les caractères

Comme pour tout événement, nous pouvons modifier la durée d'affichage de notre titre, lui ajouter des effets de fondus en entrée et en sortie. Nous pouvons ajouter tout type d'effet.



Caractères en différentes couleurs



Ajout d'un effet miroir



Ajout de rayons lumineux

Titre en réserve



Multiplier (Masque) en lieu et place du mode normal (Alpha source). Le tour est joué !

Nous pouvons créer un titre en réserve, c'est-à-dire que nous visualisons notre scène vidéo en fond, au travers des caractères du titre.

Nous créons un simple titre en choisissant une police de caractères grasses, une grande taille de texte, et nous appliquons des contours de couleurs.

Nous devons modifier le mode de composition de la piste Titre. Nous cliquons sur l'outil Mode de composition , puis nous choisissons le mode

Titre texturé

Nous venons d'apprendre comment réaliser un titre en réserve, qui impose un nombre de caractères très réduits pour notre titre (5 à 10 caractères en règle générale). L'alternative pour un titre avec un plus grand nombre de caractères est d'appliquer une texture sur le titre.

En piste 3 nous avons notre événement vidéo. En piste 1 nous créons notre titre.

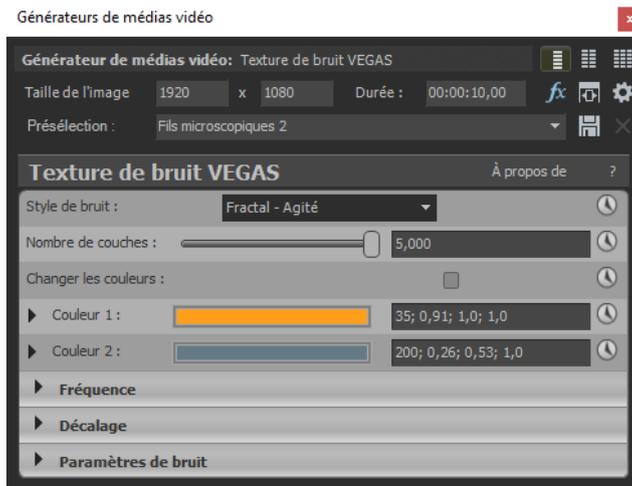
En piste 2 nous insérons une texture de bruit.

→ Depuis la fenêtre Media de projet -> onglet Générateur de médias -> VEGAS -> FX Texture de bruit. Avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons la vignette Fils microscopiques 2, puis nous la glissons sur la piste 2.

Le module externe Générateur de médias vidéo : Texture de bruit VEGAS s'ouvre. Dans la liste déroulant Style de bruit, nous choisissons Fractal - Agité. Nous ajustons le curseur horizontal Nombre de couches, sur la valeur maximale (5,000). Nous modifions les couleurs du générateur de fractales, Couleur 1 et Couleur 2, à notre guise.

Il nous reste à effectuer une dernière manipulation pour appliquer la texture au texte de notre titre. Au niveau de la liste des pistes, piste 2, nous cliquons sur l'outil Créer un enfant de composition .

Dans notre exemple, sur le titre présent en piste 1, nous avons appliqué au texte des contours de couleur rouge, un ombre de couleur noire avec un décalage significatif sur le seul axe vertical (Y). De plus nous avons appliqué une déformation du type Pli vertical.



Titre en 3D

Contrairement à son grand frère VEGAS PRO, Movie Studio 14 Platinum supporte l'édition dans un espace 2D uniquement. De ce fait il n'est pas possible de créer des titres extrudés et manipulables dans les 3 axes. A signaler cependant que la version Movie Studio 14 Suite intègre une extension tierce (plug-in) : NewBlueFX Titler Pro Express qui dispose de quelques présélections de titres en pseudo 3D.

Graphisme associé à un titre

Le concept du titre de notre film peut nous amener à lui associer un graphisme. Nous devons utiliser un logiciel de dessin pour créer les graphismes en noir & blanc que nous souhaitons associer à notre titre. Une fois que notre composition graphique est terminée, nous enregistrons l'image du graphisme au format PNG et sans oublier d'enregistrer les informations de canal alpha (information de transparence).



En piste 3 nous avons notre événement vidéo. En piste 2 nous créons notre titre, et en piste 1 nous insérons l'événement image de notre graphisme.

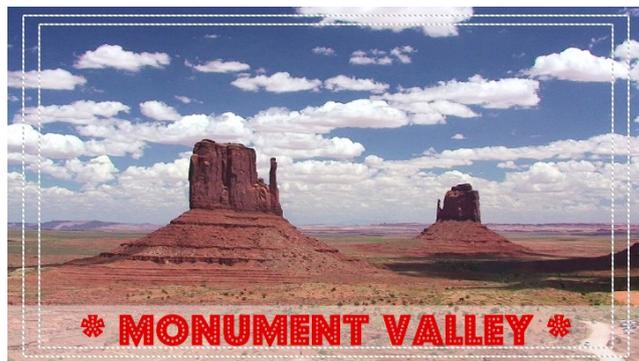
Le canal alpha est automatiquement reconnu et le graphisme est incrusté dans notre montage de film.

Dans le cas où l'image du graphisme est enregistrée dans un format qui ne supporte pas de canal alpha (format JPEG par exemple), nous pouvons appliquer un effet de Générateur de masques sur cet événement image (masque de luminance) une fois qu'il est importé sur la piste 1.

Titre en bandeau

Un titre en bandeau est une variante moins intrusive à l'image qu'un titre traditionnel. Sa position est en règle générale située sur le bas de l'écran. La taille des caractères est moins importante que pour un titre.

Nous pouvons insérer un titre en bandeau pour mentionner un lieu visité lors d'un voyage, ou pour situer le lieu d'une action. Nous pouvons rehausser la lisibilité du titre en bandeau avec l'utilisation d'une surface de couleur en semi transparence.

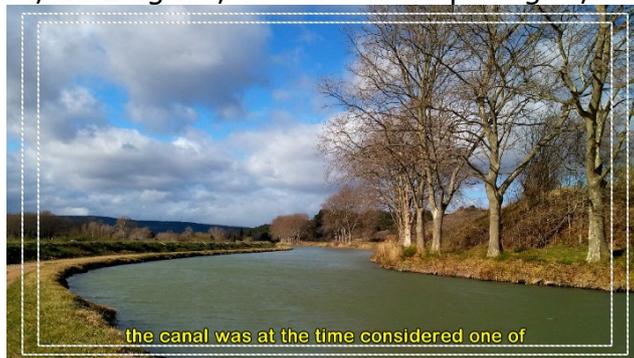


Sous-titres

Attendu que nous envisageons de diffuser notre film sur un site de partage communautaire, nous avons tout intérêt à traduire le texte de notre narration en voix-off (en langue anglaise, par exemple), afin de susciter l'attention de nos visiteurs non francophones.

Le sous-titrage obéi aux mêmes règles orthographique, grammaticales et de ponctuation que les titres. Un sous-titre doit être composé, au maximum, de 2 lignes, 36 caractères par ligne, de couleur jaune ou blanche, avec des contours de couleur noire. Une police de caractères Sans Serif arrondie est tout à fait appropriée.

Le temps d'affichage de notre sous-titre dépend du nombre de caractères et de lignes. Un minimum de 1 seconde est souhaitable pour un mot, et un maximum de 10 secondes est requis pour un sous-titre de 2 lignes. Le temps de blanc entre 2 sous-titres ne doit pas être inférieur à 10 images.



Génériques / Crédits / Remerciements

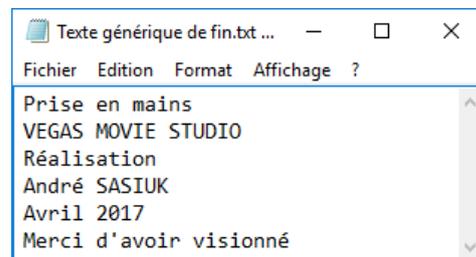
Pour terminer le montage de notre film nous allons insérer un générique de fin de film et de type déroulant de bas en haut de l'écran.

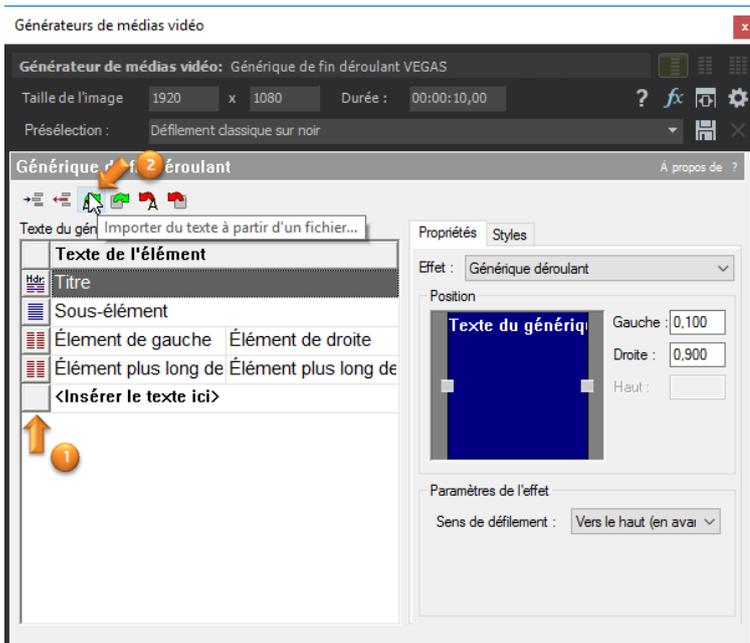
Comme vidéastes amateurs nous sommes très loin d'inclure un générique de fin d'une longueur interminable, avec la liste de tous les intervenants tels qu'acteurs, réalisateur, producteurs, scénaristes, directeur photo, ingénieur du son, costumiers, maquilleurs, etc.

Toutefois notre générique peut contenir, à titre d'exemple, la liste de nos lieux de tournage, la liste des musiques d'illustration et les noms de leurs compositeurs, notre nom de réalisateur, le mois et l'année du montage de notre film, et pourquoi pas une mention de remerciements destinées aux visiteurs anonymes qui visualiserons notre film sur un site de partage communautaire.

Afin de gagner du temps nous allons préparer le texte de notre générique en dehors de VEGAS Movie Studio.

A l'aide d'un simple éditeur de texte comme le Bloc-notes de Windows, nous saisissons le texte entier de notre générique de fin de film et sans nous soucier d'une quelconque mise en page (texte brut). Nous enregistrons ce fichier texte, puis nous revenons sous VEGAS Movie Studio.



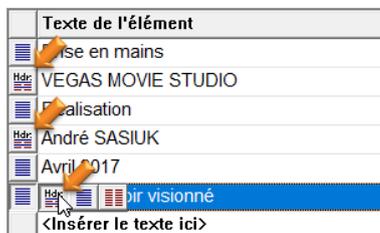


➔ Depuis la fenêtre Media de projet -> onglet Générateur de médias -> VEGAS -> FX Générique de fin déroulant. Avec la touche gauche de la souris enfoncée, nous saisissons la vignette Défilement classique sur noir, puis nous la glissons sur la piste 1 de la Barre temporelle (table de montage).

Le module externe Générateur de médias vidéo : Générique de fin déroulant VEGAS s'ouvre. Nous remarquons la présence de divers styles d'éléments de texte ① : Entête, Élément simple et Élément double.

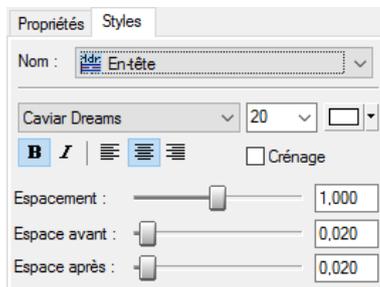
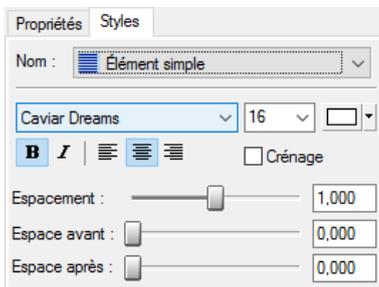
② Nous cliquons sur l'outil Importer du texte à Partir d'un fichier...

Dans la boîte de dialogue nous sélectionnons notre fichier texte brut, créé et enregistré à l'étape précédente.



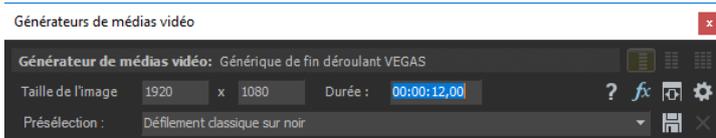
Une fois importé, le texte de notre générique est présent sous la forme d'une liste de lignes de texte.

Nous modifions certaines lignes du texte de notre générique en changeant leur style Élément simple -> En-tête.



Il nous reste à modifier les propriétés de chaque style. Changement de la police de caractères, de la taille des caractères, caractères gras, texte justifié au centre, et augmentation de l'espacement entre les lignes, avant et après le texte pour le seul style En-tête.

Par défaut la durée de défilement de notre générique déroulant est de 10 secondes. Nous devons adapter cette durée en fonction du nombre de lignes de texte et de la vitesse souhaitée.



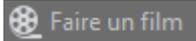
Nota : La durée de l'événement générique sur la piste 1 de la Barre temporelle et la durée d'affichage dans le module externe doivent être identiques sous peine de défaut de défilement.

Finaliser son film

Nous voici arrivés au terme du montage de notre premier film sous VEGAS Movie Studio. Pour le visualiser dans sa forme finale, nous devons passer par une étape de rendu qui consiste à encoder, dans un fichier unique, tous les événements de notre film, dans un format exploitable sur notre ordinateur, notre téléviseur ou le lecteur multimédia de notre box internet.

Assistant Faire un film

➔ Barre d'outils principale -> Faire un film



Une fenêtre d'assistance s'ouvre et nous propose diverses options pour finaliser notre premier film. Nous choisissons la dernière option L'enregistrer sur mon disque dur. Une boîte de dialogue s'ouvre et nous propose différentes options : nommage du film, format, options avancées, dossier de destination.

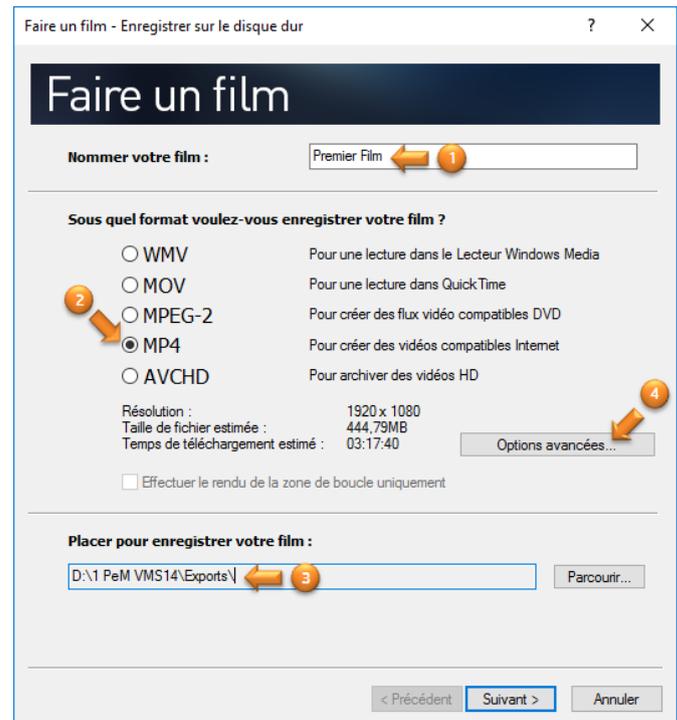
Le nom de notre film et celui de notre projet, c'est-à-dire Premier Film ①.

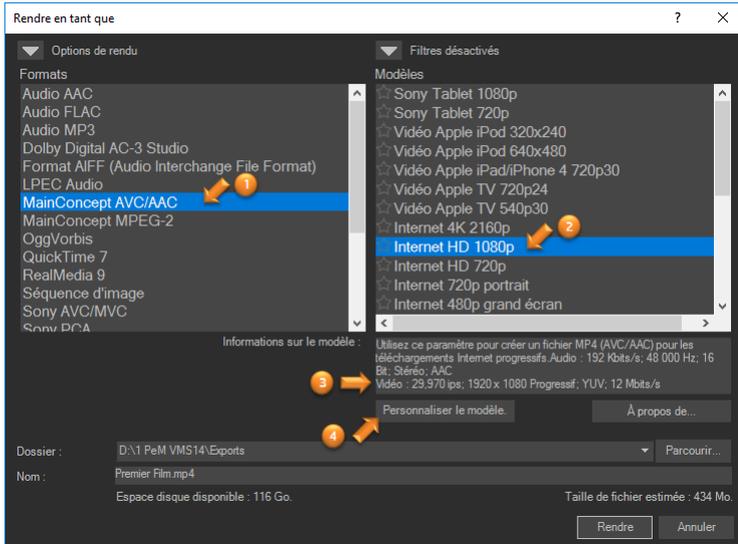
Nous préférons le format MP4 ②, qui actuellement, est le plus universel pour être lu sans problème sur les téléviseurs récents, les lecteurs multimédia des box internet, les Smartphones et autres tablettes.

Le chemin d'enregistrement de notre film doit être le suivant : D:\ 1 PeM VMS14\Exports\ puisque nous avons créé ce dossier de destination lors de l'organisation de notre environnement de travail ③.

Pour accéder aux options de rendu, nous cliquons sur le bouton Options avancées ④.

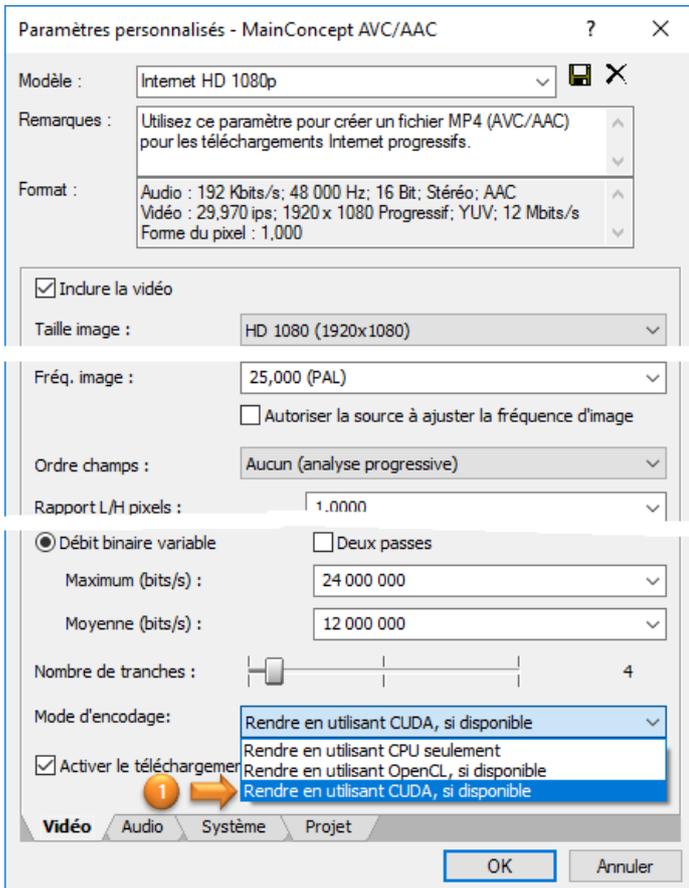
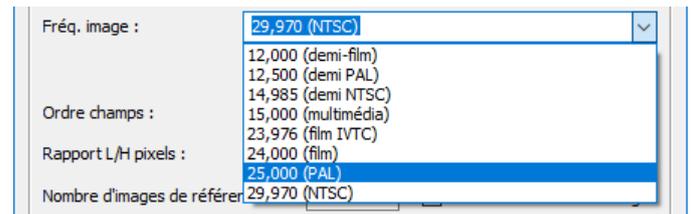
Une nouvelle boîte de dialogue Rendre en tant que s'ouvre. Au niveau des Options de rendu -> Formats, nous sélectionnons L'encodeur MainConcept AVC/AAC ① et pour ce qui est du modèle de rendu nous sélectionnons Internet HD 1080P ②.



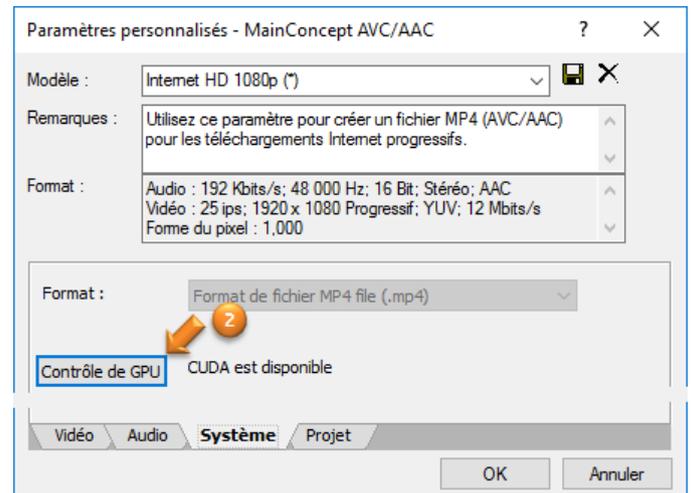


Au niveau des Informations sur le modèle de rendus, nous observons que la fréquence d'images par secondes, proposée par défaut ne correspond pas à celle que nous avons sélectionné lors du paramétrage de notre premier projet de film (25 images / seconde) 3.

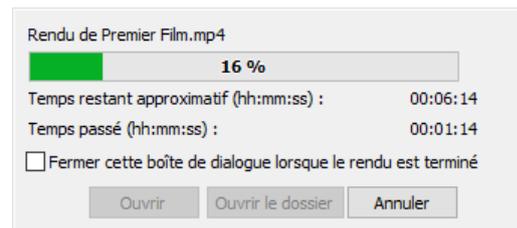
Nous allons modifier ce modèle en cliquant sur le bouton Personnaliser le modèle 4. Pour la fréquence image, nous la modifions à 25,000 PAL à l'aide de la liste déroulante.



Si la carte graphique de notre ordinateur supporte l'accélération matérielle CUDA ou OpenCL, nous pouvons modifier le mode d'encodage en sélectionnant ce type de rendu. Pour activer cette option, il nous suffit de la sélectionner au niveau du Mode d'encodage 1, puis de l'activer au niveau du Contrôle de GPU (onglet -> Système) 2.



Nos options de rendu étant modifiées, nous les validons en cliquant sur le bouton OK. A présent nous pouvons lancer le processus des calculs de rendu en cliquant sur le bouton Rendre. La progression de ce processus est affichée en temps réel. A la fin des calculs nous pouvons ouvrir le dossier de destination, puis lancer la lecture du rendu de notre premier film.



Diffusion sur un site de partage

Nous pouvons diffuser notre premier film sur un site de partage comme Vimeo ou YouTube et ce directement depuis l'interface de VEGAS Movie Studio.

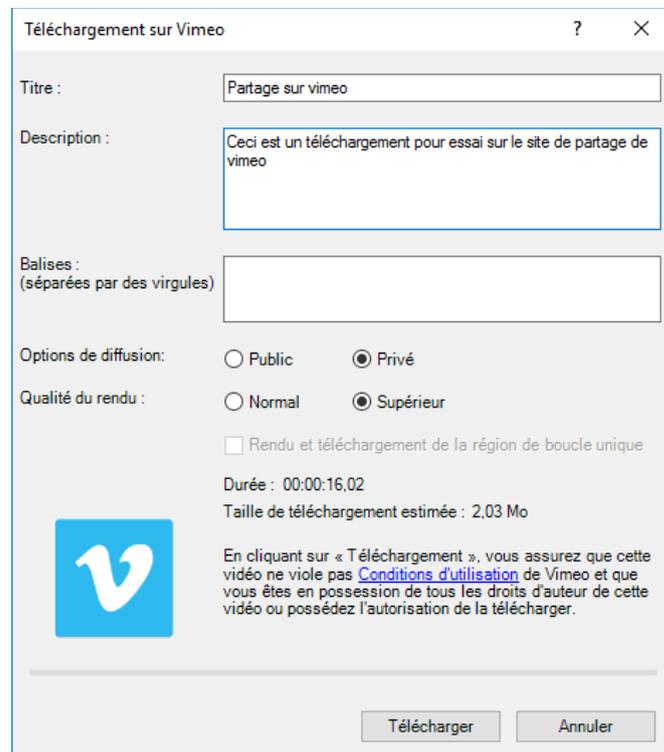
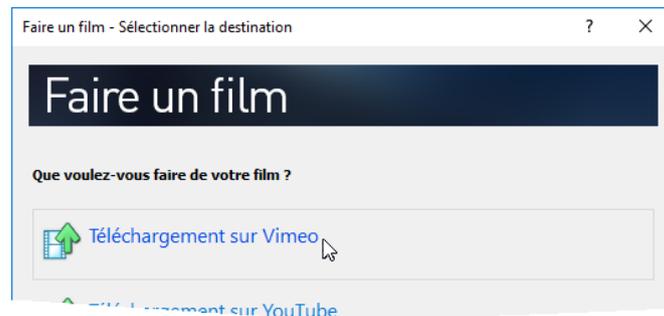
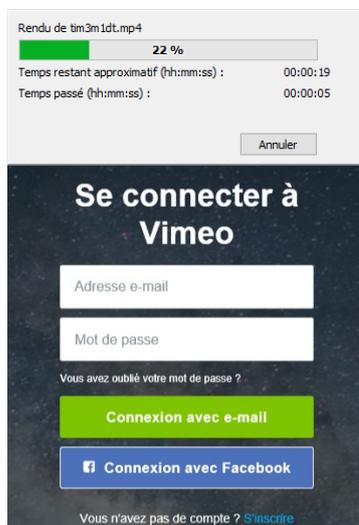
Pour se faire nous devons disposer d'un compte ouvert sur ces types de site de partage.

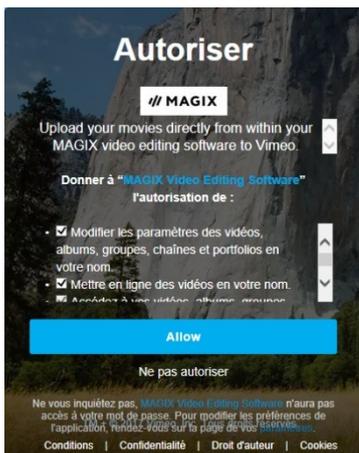
Nous allons développer la méthode de publication sur le site de Vimeo.

Dans la boîte de dialogue Téléchargement sur Vimeo, nous devons renseigner le Titre de notre film, spécifier une description sommaire du sujet de notre film, choisir une Option de diffusion (publique ou privée), et opter pour une qualité du rendu (Normale ou Supérieure).

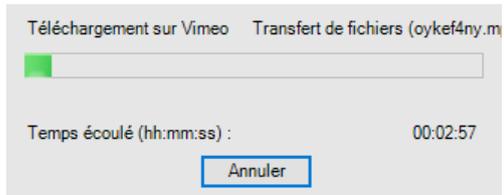
Puis nous cliquons sur le bouton Télécharger et vient ensuite l'étape des calculs de rendu.

A la fin des calculs de rendu de notre premier film, nous devons nous connecter à notre compte sur le site de Vimeo. Nous avons besoin de notre adresse e-mail et de notre mot de passe de connexion.

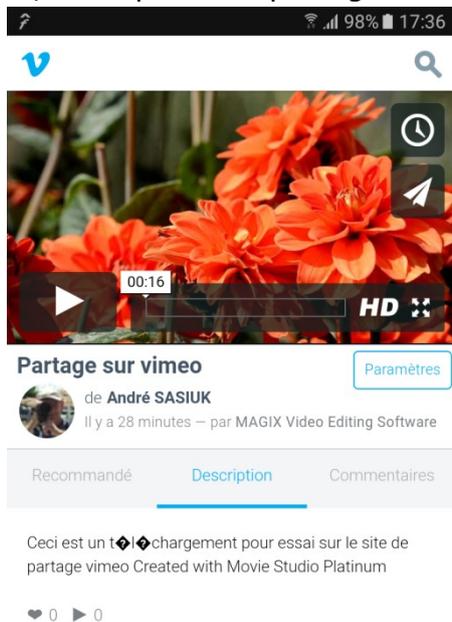
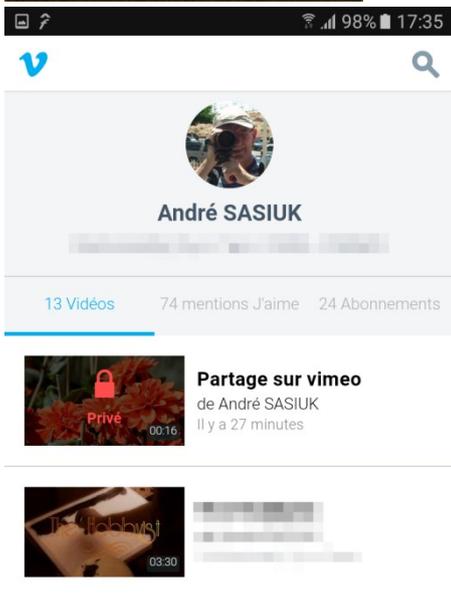




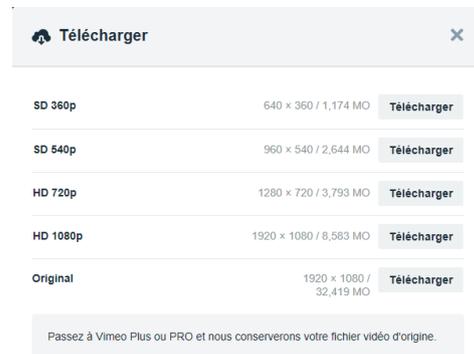
L'accès à notre compte est suivi d'une demande autorisant, ou non, MAGIX à effectuer des modifications de certains paramètres sur la diffusion de notre premier film. Cette diffusion étant d'ordre privée, nous ne délivrons pas l'autorisation.



Passé cette étape, le processus de transfert de notre premier film rendu se déroule. Cette étape peut être relativement longue car dépendante du type de notre propre connexion Internet (ADSL ou FTTH). Lorsque tous les processus de rendu et de transfert sont terminés, nous pouvons partager notre premier film sur le site de Vimeo.



Bien évidemment nous devons délivrer un code d'accès à nos proches afin qu'ils puissent visionner notre film et même le télécharger dans différentes résolutions.

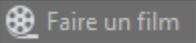


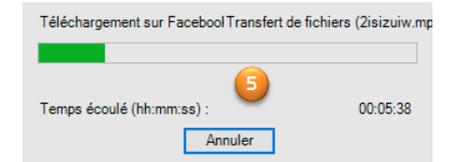
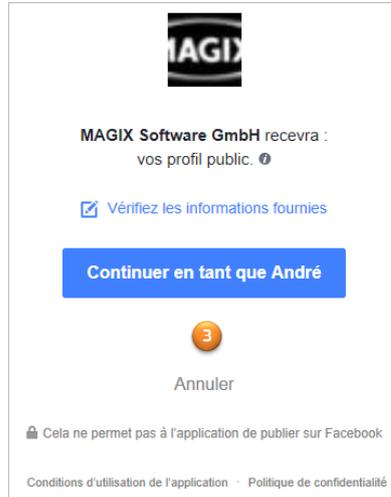
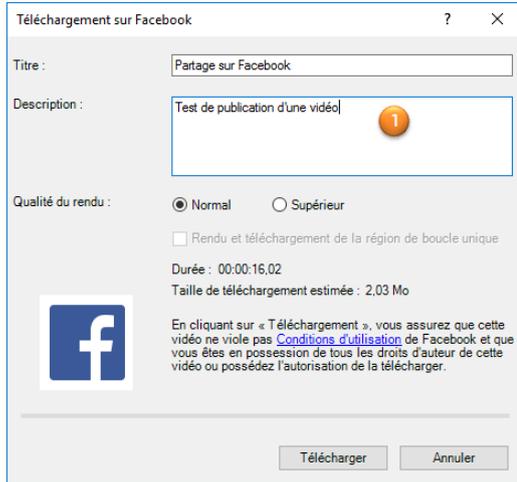
Diffusion sur les réseaux sociaux

Nous pouvons diffuser notre premier film sur le réseau social Facebook et ce directement depuis l'interface de VEGAS Movie Studio.

Identiquement à un site de partage, nous devons disposer d'un compte ouvert sur ce réseau social.

La méthode de publication est quasiment identique à la diffusion sur un site de partage.

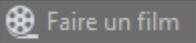
➔ Barre d'outils principale -> Faire un film . Dans la fenêtre d'assistance qui s'ouvre nous choisissons l'option Téléchargement sur Facebook. Le reste de la marche à suivre est analogue à celle décrite dans la précédente section.

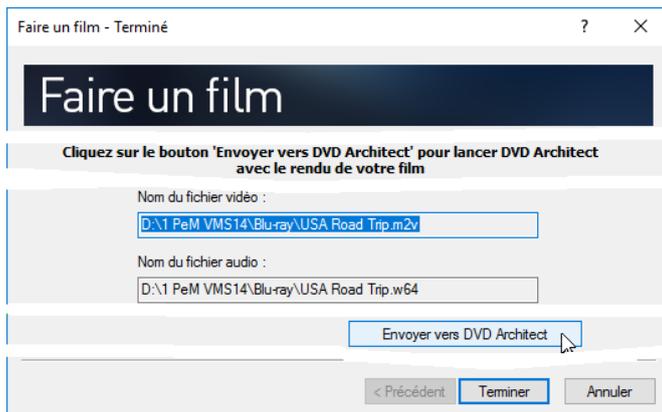
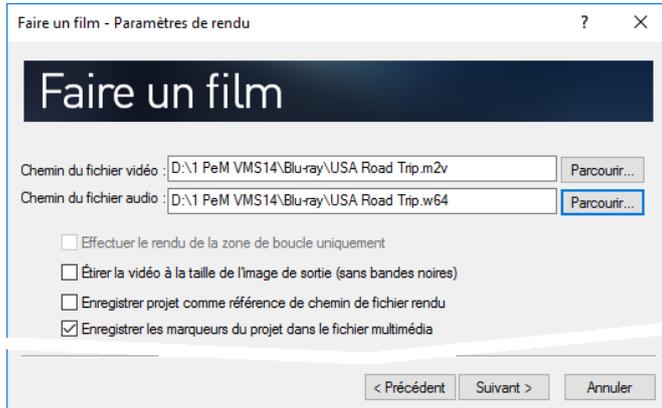
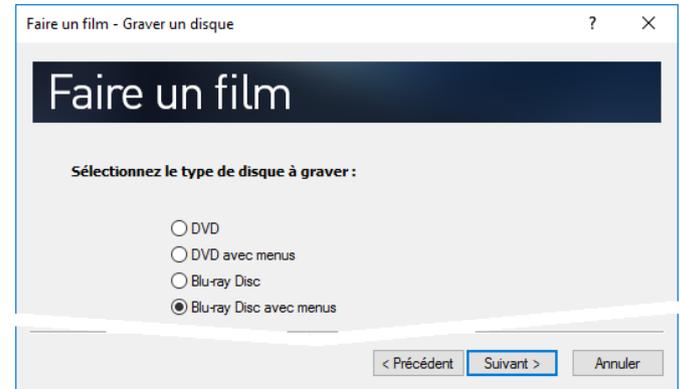
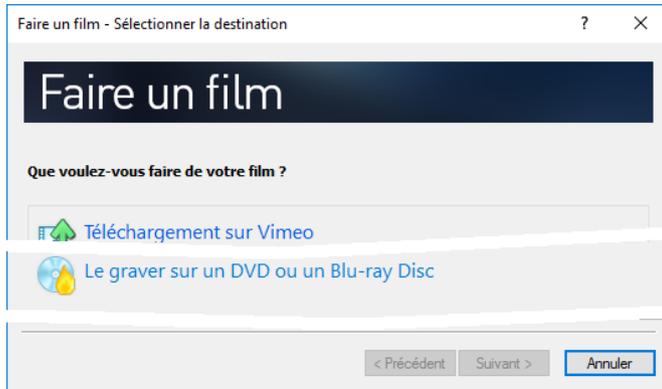


Graver sur un DVD ou un Blu-ray Disc

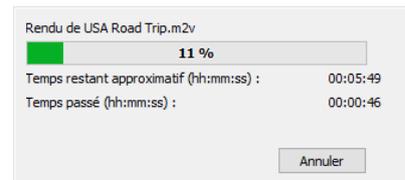
Nous pouvons diffuser notre premier film, à notre famille ou à nos amis proches, sur un support physique comme un DVD ou Blu-ray Disc.

Une diffusion sur DVD étant en simple définition (SD), nous optons pour une diffusion sur Blu-ray Disc. Tous les membres de notre famille et nos amis, n'étant pas équipés d'un lecteur de Blu-ray Disc, ils auraient une préférence sur une diffusion sur DVD. Mais soyons modernes !

→ Barre d'outils principale -> Faire un film . Dans la fenêtre d'assistance qui s'ouvre nous choisissons l'option Le graver sur un DVD ou un Blu-ray Disc. Dans la fenêtre d'assistance suivante nous choisissons l'option Blu-ray Disc avec menus.



Dans la 3ème fenêtre d'assistance nous spécifions un des dossiers de destination créés lors de l'organisation de notre environnement de travail, c'est-à-dire D:\1 PeM VMS14\Blu-ray\ . Le flux vidéo et le flux audio sont encodés successivement.



Le flux vidéo et le flux audio sont séparés, donc ils ne sont pas multiplexés.

Lorsque l'encodage du flux vidéo et du flux audio sont terminés, nous pouvons envoyer le processus de création (authoring) vers DVD Architect.

Nota : DVD Architect est un logiciel de création (authoring) à part entière. Sa prise en main n'est pas détaillée dans le présent ouvrage. Il existe de nombreux pas à pas (tutoriels) sur le web.

Sauvegardes, archivage, maintenance

Sauvegarde du projet

Notre projet est enregistré dans le dossier de destination créé lors de l'organisation de notre environnement de travail, c'est-à-dire D:\1 PeM VMS14\Projet\. Le fichier de notre projet est enregistré avec l'extension .vf

Durant notre session de montage de notre premier projet de film, nous enregistrons régulièrement notre travail d'édition. Un fichier .vf.bak est également créé dans notre dossier de projet afin de nous permettre, si besoin, de revenir au dernier état enregistré de notre projet.

Les fichiers de sauvegardes sont indépendants des fichiers de sauvegardes automatiques du projet. Ils sont expliqués dans la section suivante.

Sauvegarde automatique du projet

Par défaut VEGAS Movie Studio est paramétré pour enregistrer automatiquement, toutes les 5 minutes, une sauvegarde de notre projet.

Pour vérifier si la sauvegarde automatique n'est pas désactivée. → Barre d'outils principale -> Options -> Préférences -> Onglet Général. La case Activer la sauvegarde automatique doit être cochée.

Si notre ordinateur ou VEGAS Movie Studio se bloquent durant notre session de montage, nous serons invités à ouvrir le fichier de sauvegarde automatique au prochain démarrage de VEGAS Movie Studio.

Les fichiers de sauvegardes automatiques sont enregistrés dans un des dossiers de destination créés lors de l'organisation de notre environnement de travail, c'est-à-dire D:\1 PeM VMS14\PeM VMS14 Preview & Temp\. Si nous n'avons pas créé ce dossier, les fichiers de sauvegardes automatiques sont enregistrés, par défaut, dans le dossier C:\Users*\AppData\Local\Movie Studio Platinum\14.0\

Nos fichiers de sauvegardes automatiques sont enregistrés avec l'extension .autosave.vf. Lorsque le fichier de sauvegarde de notre projet est restauré il porte l'extension .restored.vf

Archivage du projet

Notre projet de premier film étant entièrement terminé, nous pouvons archiver l'intégralité de notre projet dans le but de libérer de l'espace disque sur notre ordinateur. L'ensemble de notre projet est enregistré dans le dossier de destination créé lors de l'organisation de notre environnement de travail, c'est-à-dire D:\1 PeM VMS14\. C'est ce dossier et ses sous-dossiers que nous devons archiver sur un disque dur externe. Nous recommandons vivement de réaliser cet archivage sur 2 disques durs de façon à nous prémunir de toute perte de données en cas de défaillance matérielle.

Maintenance

Nous devons maintenir notre ordinateur dans un état de fonctionnement optimisé. Périodiquement nous devons nettoyer le disque système de notre ordinateur, qui au fil du temps est encombré de fichiers devenus inutiles et autres fichiers temporaires.

Nota : il ne faut jamais défragmenter un disque SSD, au risque de réduire sa durée de vie.

Divers utilitaires d'optimisation et de nettoyage sont publiés par divers éditeurs de logiciels, tant en solutions gratuites ou payantes. CCleaner Free de chez Piriform Ltd est un utilitaire adapté.

VEGAS Movie Studio a la particularité de générer des fichiers de vidage mémoire relativement volumineux (fichiers .dmp qui sont stockés sous C:\Users*\AppData\Local\CrashDumps\) qu'il convient de supprimer régulièrement. Il en est de même du côté du nombre de rapports d'erreurs (fichiers .erpt, qui sont stockés sous C:\Users*\AppData\Local\VEGAS\ErrorReport\).

Nous suivons régulièrement le site de la Communauté MAGIX (MAGIX.info) pour être informés de la sortie des mises à jour de VEGAS Movie Studio comme la Build 122, parue le 4 mai 2017.

Conclusions

Au travers de ce livre nous avons découvert les fonctions essentielles proposées, par VEGAS Movie Studio, aux vidéastes amateurs désireux de monter des petits films familiaux.

A présent c'est à vous de jouer et de découvrir toutes les autres possibilités d'édition offertes par VEGAS Movie Studio et de libérer ainsi votre esprit créatif !

Table des matières

Introduction.....	1
Utilisation de ce livre	2
Configuration matérielle	3
Installation de VEGAS Movie Studio	4
Présentation de VEGAS Movie Studio	6
Montage basique d'un premier film vidéo.....	8
Organisons notre environnement de travail	8
Ouverture de VEGAS Movie Studio.....	9
Paramétrons notre premier projet de film	10
Importons nos vidéoclips.....	11
Barre d'outils de transport et de modifications	12
Ajustons la durée de nos événements	12
Outils de sélection ou de modification	14
Importation de médias depuis un périphérique.....	16
Importer des vidéoclips AVCHD depuis un caméscope numérique	16
Importer des vidéoclips AVC / MP4	17
Importer des photographies depuis un APN	17
Numériser des vidéocassettes DV / D8/ HDV	18
Numériser des vidéocassettes VHS / VHS-C / V8 / Hi8.....	19
Corrections vidéo	20
Balance des blancs	20
Luminosité et contraste.....	21
Saturation	21
Balance des couleurs	22
Correspondance des couleurs (Color match)	23
Recadrage (rognage)	24
Retourner à l'horizontale / verticale (flip)	25
Stabilisation des mouvements.....	26
Désphérisation (correction du Fish eye)	27
Correction de l'horizon	28
Chaîne des corrections vidéos	29
Suppression ou masquage des corrections vidéos.....	29
Corrections audio	30
Volume audio.....	30
Enveloppe de volume.....	31
Normaliser le volume	31

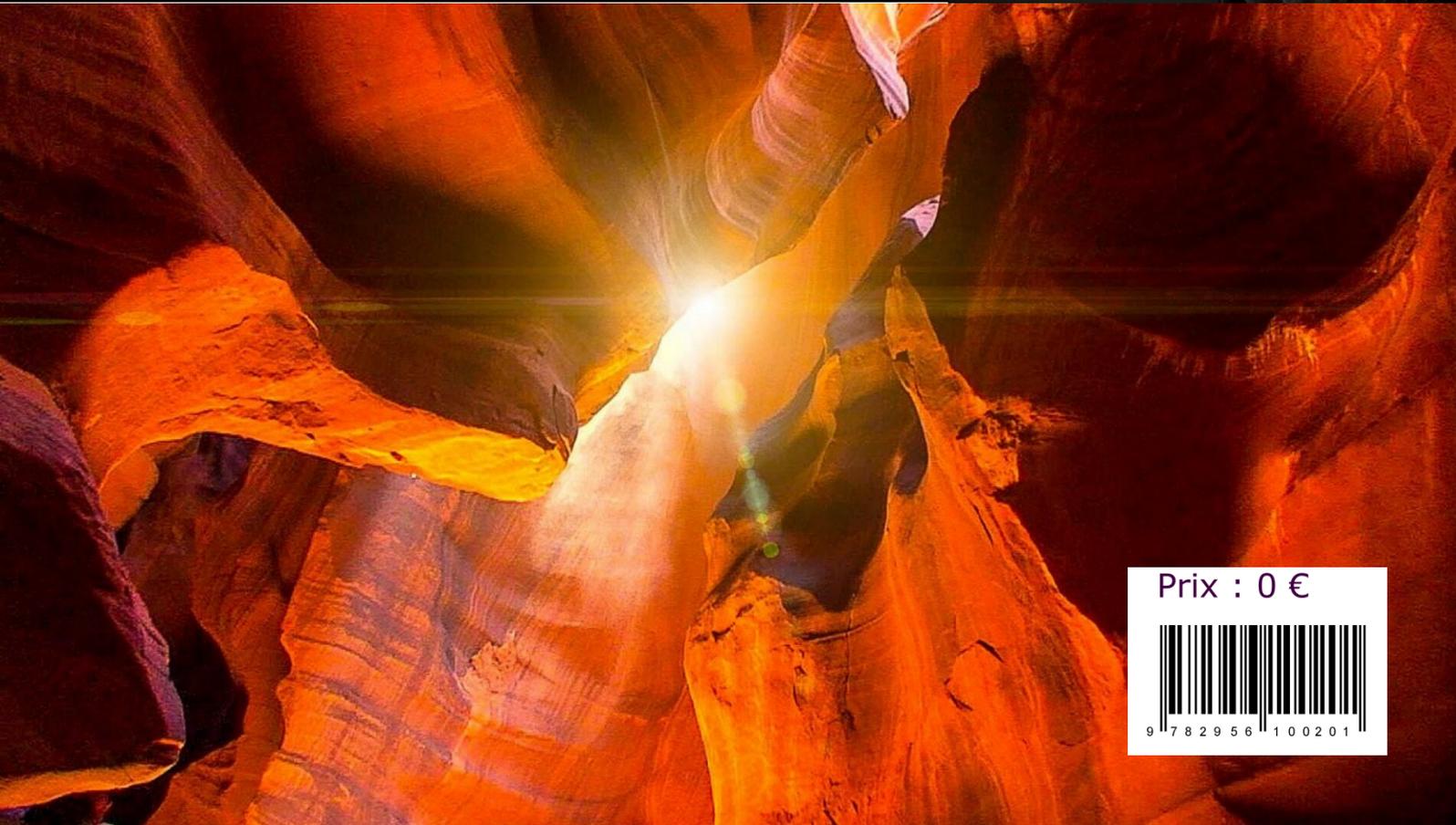
Supprimer des bruits de fond (Denoiser)	32
Atténuer le bruit du vent	32
Atténuer les sifflantes (De esser)	33
Quelques effets artistiques	34
Encadrement	34
Image dans l'image, avec ombre et / ou lueur	35
Animation par points clés	37
Effet Ken Burns.....	39
Mixage vidéo	41
Vignettage.....	41
Effet miroir.....	42
Flou en étoile.....	42
Fond flou.....	43
Aspect vieux film.....	44
Virage partiel.....	45
Division d'écran (Split Screen)	46
Effet miniature (Tilt Shift).....	48
Halos lumineux (Lens Flares)	49
Trucages vidéo.....	51
Flouter des visages.....	51
Incrustation en fond vert (chromakey).....	53
Incrustation douce.....	54
Arrêt sur image.....	56
Mode rafale	58
Lecture arrière	58
Ralentis (Slowmotion).....	60
Accélérés (Fastmotion)	60
Intervalle de temps (Time-lapse)	61
Polyscapes	62
Trucages audio	63
Tonalité audio	63
Simuler une voix au téléphone.....	63
Transitions	64
Transition franche	64
Fondu au noir	64
Fondu enchaîné.....	65

Fondu au blanc	65
Autres transitions	66
Narration en voix-off.....	67
Enregistrement direct	67
Combiner un son monophonique sur 2 canaux	69
Fractionner notre narration.....	69
Illustration musicale	70
Extraire l'audio à partir d'un CD	71
Fondus en entrée et en sortie	72
Enveloppe de volume.....	72
Titres et génériques.....	73
Choix de la police de caractères	73
Taille des caractères	73
Couleur des caractères.....	74
Emplacement des titres.....	74
Temps d'affichage des titres et des génériques	75
Titre	75
Titre en réserve	78
Titre texturé	79
Titre en 3D.....	79
Graphisme associé à un titre.....	80
Titre en bandeau.....	80
Sous-titres	81
Génériques / Crédits / Remerciements	81
Finaliser son film	83
Assistant Faire un film	83
Diffusion sur un site de partage	85
Diffusion sur les réseaux sociaux.....	86
Graver sur un DVD ou un Blu-ray Disc	87
Sauvegardes, archivage, maintenance	89
Sauvegarde du projet	89
Sauvegarde automatique du projet.....	89
Archivage du projet	90
Maintenance	90
Conclusions	90
Table des matières	91
Notes personnelles	95

A propos de l'auteur

Je m'appelle André SASIUK, mais pour tout le monde c'est DÉDÉ. Je suis un amateur de tournage et de montage vidéo depuis plus de vingt ans maintenant. Pour moi la vidéo et un passe temps, une occupation bien prenante, ce n'est pas mon métier, pas plus qu'une activité rémunérée.

Je ne suis pas salarié de la société MAGIX. Depuis des années je suis modérateur, bénévole, sur le forum de la Communauté MAGIX.info. Dans le passé j'ai également animé bénévolement plusieurs Master Class pour le compte de la société MAGIX France. Je suis un utilisateur de très longue date de divers logiciels d'édition vidéo dont Video deluxe, de MAGIX, et ce dès sa première version publiée en septembre 2001.



Prix : 0 €



9 782956 100201